
+DVD
Ausgabe 170 » 12/2007
CyberMedia
€ 4,99
Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00 / BeNeLux € 5,75
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75
PlayStation 3 » Xbox 360 » Wii » PS2 » Sony PSP » Nintendo DS
MANIAC
LUST AM SPIELEN
Super Mario Galaxy
Vorab-Check: Das beste 3D-Mario aller Zeiten
NEU!
» Tekken 6
» Dead Space
» Sacred 2
NEED FOR SPEED PROSTREET
XXL-TEST
Extra: 20 Insider-Fakten zur kultigen Rennspiel-Serie
» 122 Minuten Spielevideos » Tests, Reportagen, Previews » von Experten kommentiert
DVD
DT-Control
Test für PS2, PS3 und Xbox 360
PRO EVOLUTION SOCCER 2008
Preview
KANE & LYNCH: DEAD MEN
Test: DIE SIMPSONS
Retro
Die schlechtesten Spiele für Ataris Lynx-Handheld
4 196653 304995 12

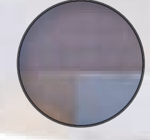
DVD-INHALT

40 Spiele als Video, 122 Minuten Laufzeit



Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?

Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.



Hinweis

Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst:
Da viele Spielevideos auf der DVD im Breitbildformat vorhanden sind, muss Euer DVD-Player bzw. die DVD-Einstellungen Eurer Konsole auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden.

Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten ihren DVD-Player natürlich auch auf das '16:9'-Format stellen.

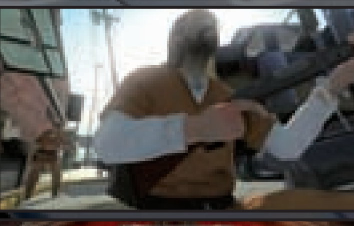


Mit diesem Logo gekennzeichnete Tests findet Ihr ausschließlich auf der Uncut-DVD, die Bestandteil des MAN!AC "unrestricted"-Abos ist (siehe Seite 43)



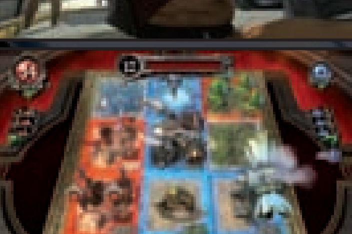
Pro Evolution Soccer 2008

Die neue Referenz? Konamis Fußballspektakel im ausführlichen DVD-Test.



Kane & Lynch: Dead Men

Dynamisches Duo: Eidos schickt zwei eiskalte Profis ins hart umkämpfte Action-Genre.



The Eye of Judgment

Trumpf-Ass: Wie sich ein Kartenspiel dank Kamera und PS3-Unterstützung zur actionreichen Monsterschlacht mausert.

Trailer

Afrika
Aqua
Assassin's Creed
Burnout Paradise
Geometry Wars Galaxies
Infinite Undiscovery
Metal Gear Online
Metal Gear Solid 4
Need for Speed ProStreet
Ninja Gaiden II
Silent Hill V
Soul Calibur 4
They

Preview

Kane & Lynch: Dead Men
Need for Speed ProStreet
Rayman Raving Rabbids 2
RTL Winter Sports 2008: The Ultimate Challenge
Sacred 2: Fallen Angel

Test

Conan
Crash of the Titans
Dewy's Adventure
Eye of Judgment, The
Final Fantasy Tactics: The War of the Lions
Halo 3 (Nachtest)
Könige der Wellen
Lair
Pro Evolution Soccer 2008
Project Gotham Racing 4 (Nachtest)
Pursuit Force: Extreme Justice
Ratchet & Clank: Tools of Destruction
Simpsons, Die: Das Spiel
Spider-Man: Freund oder Feind

Test Import

Growlanser: Heritage of War

Online

Trailer: Söldner X Himmelsstürmer
Neu bei Playstation Network
Neu bei Xbox Live Arcade
Neu bei Virtual Console

Extended

Hall of Shame – Atari Lynx

anyMAN!AC

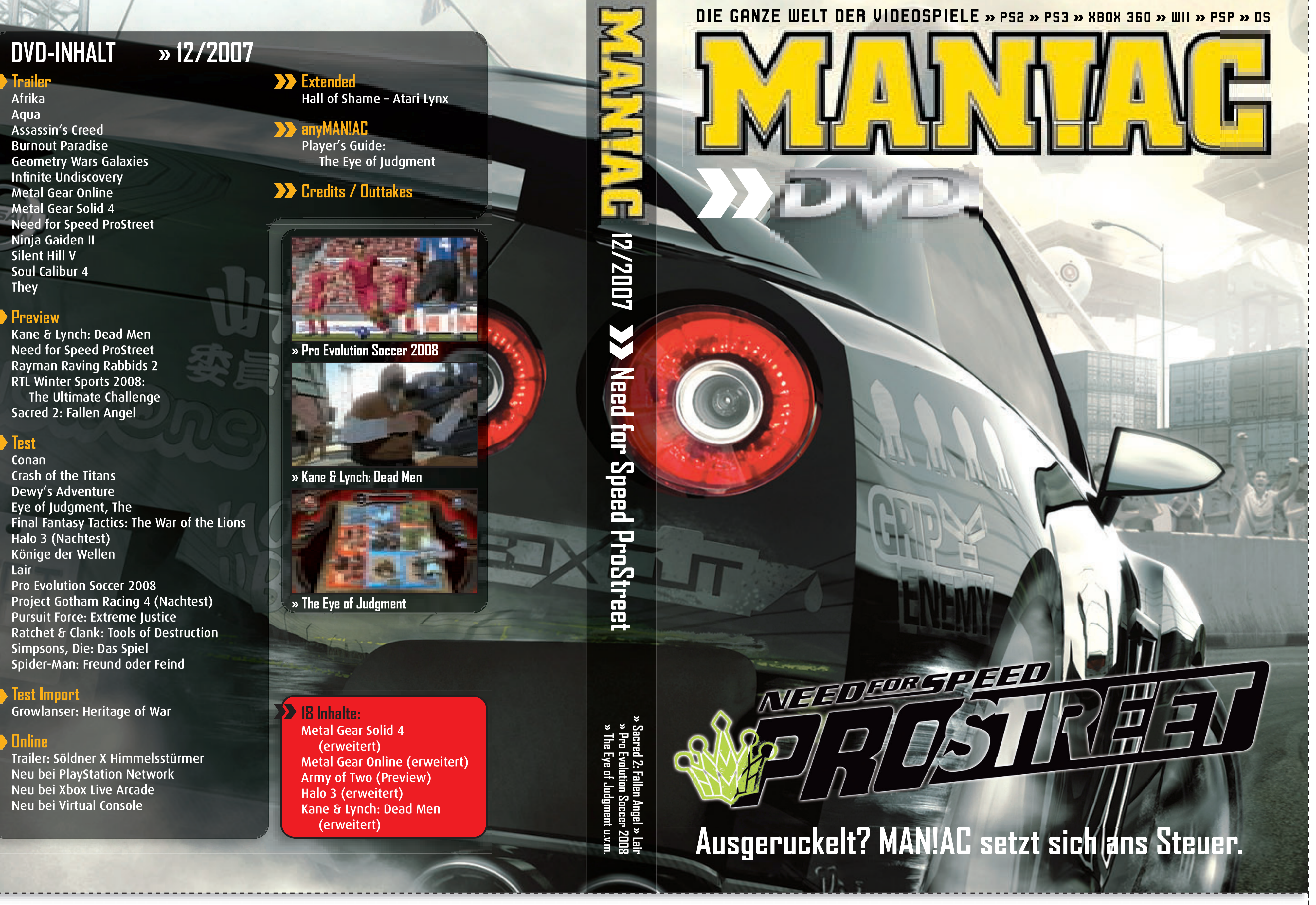
Player's Guide: The Eye of Judgment

Credits / Outtakes

Ab 18 Inhalte:



Metal Gear Solid 4 (erweitert)
Metal Gear Online (erweitert)
Army of Two (Preview)
Halo 3 (erweitert)
Kane & Lynch: Dead Men (erweitert)



Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden



HUMOR IST...

...wenn man als Spielehersteller einen Titel wie "Die Simpsons" designt und veröffentlicht. "Wie kommen die MAN!ACs zu so einer bescheuerten Aussage? Das hat nichts mit Humor zu tun, das ist geschäftliches Kalkül", werdet Ihr jetzt empört ausrufen.

Sicherlich wird sich "Die Simpsons – Das Spiel" gut verkaufen, keine Frage. Und: Hersteller Electronic Arts freut sich bestimmt darüber – ebenfalls keine Frage. Aber der Prügelknabe innovationshungriger Gamer und Inbegriff des Sequels verdient sich dieses Mal aufrichtiges Lob. Statt ein nüchternes Standard-Jump'n'Run-Action-Adventure-Rätsel-Beat'em-Up zu produzieren, entwickelte EA ein Jump'n'Run-Action-Adventure-Rätsel-Beat'em-Up mit allen Standards. Wenn Ihr jetzt glaubt, wir hätten wohl zu viel Duff-Bier gekippt, dann liegt Ihr falsch. Getrunken wird erst nach der Arbeit, im wohlverdienten Feierabend.

Aber der hier schreibende Redakteur ist in der Tat berauscht – von der Kreativität und dem Mut der Entwickler. In "Die Simpsons – Das Spiel" stecken enorm viele sympathische Seitenhiebe auf Videogame-Klassiker und die Branche in ihrer Gesamtheit. Da werden Spiele wie "Grand Theft Auto", "Shadow of the Colossus" und "Medal of Honor" parodiert, Mario, Sonic und Ryu liebevoll durch den Kakao gezogen sowie 2D-Retrospektive mit "Gauntlet" und "Space Invaders" betrieben.

Doch erst die unzähligen Anspielungen auf die typischen und vielbemühten EA-Klischees machen das irrwitzige Comic-Abenteuer besonders – über andere herziehen kann schließlich jeder. Da schlagen sich Bart und Homer z.B. durch die Electronic-Arts-Hit-Fabrik und entdecken den 'Sequalizer', der das jährliche Sportspiel-Update automatisch produziert. In einer anderen Szene sitzen ein EA-Vertreter und Springfield-Bürgermeister Quimby im Jakuzzi – umgeben von leicht bekleideten Mädels. Offensichtlich will sich der EA-Pixel-Mann mit diversen Annehmlichkeiten die Unterstützung der Politik sichern, schließlich geht es um die Veröffentlichung der moralisch verwerflichen Gewalt-Orgie "Grand Theft Scratchy"...

Dies sind nur wenige Beispiele für die Originalität von "Die Simpsons" – jeder Gamer wird sich ob der Seitenhiebe köstlich amüsieren. Wann kommt das Sequel?

DAS MAN!AC-TEAM



Oliver Schultes
Chefredakteur

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Super Mario Galaxy (Wii)
2. Rockstar Tischtennis (Wii)
3. PES 2008 (PS2)
Hört zurzeit:
The Gathering – How to measure a planet?
Sieht zurzeit:
Lost – Season 3 (DVD)



Ulrich Steppberger
Redakteur

Lieblingsgenres:
Denkspiele, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiele
Spielt zurzeit:
1. Proj. Gotham Racing 4 (360)
2. Puzzle Quest (360)
3. Ratchet & Clank: Tools of Destruction (PS3)
Hört zurzeit:
EAV – Amore XL
Sieht zurzeit:
Heroes – Season 1 (DVD)



Matthias Schmid
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit:
1. Need for Speed ProStr. (360)
2. Rayman Raving Rabbids (Wii)
3. PES 2008 (PS2)
Hört zurzeit:
Adversus – gesammelte Werke
Sieht sich zurzeit:
Bilder von putzigen Tieren an (Google-Bildersuche)



Thomas Stuchlik
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Rennspiele, Simulation, Strategie
Spielt zurzeit:
1. BioShock (360)
2. Lego Star Wars: Die komplette Saga (PS3)
3. Silent Hill (PSone)
Hört zurzeit:
Kanye West – Graduation
Sieht zurzeit:
Heroes – Season 1 (DVD)



André Kazmaier
Volontär

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Adventure, Jump'n'Run, Rollenspiele
Spielt zurzeit:
1. Super Mario Galaxy (Wii)
2. Naruto (360)
3. The Eye of Judgment (PS3)
Hört zurzeit:
geniale "Mario Galaxy"-Melodien
Sieht zurzeit:
Lost – 3. Staffel (TV)
Planet der Affen (6er-DVD-Set)



Michael Herde
Volontär

Lieblingsgenres:
Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Die Simpsons (360)
2. TimeShift (360)
3. Army of Two (360)
Hört zurzeit:
Haus Arafna – Children of God
Esplendor Geométrico – Sinaya
Sieht zurzeit:
tolle arte-Dokumentationen



Jan Königsfeld
Volontär / Web-Design

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure, Beat'em-Up, Musikspiele
Spielt zurzeit:
1. Virtua Fighter 5 (360)
2. FF VII: Crisis Core (PSP)
3. Boku wa Koukuu Kanseikan DS (DS)
Hört zurzeit:
Ziltoid – The Omniscient
Sieht zurzeit:
Ratatouille (Kino)

TITELTHEMA

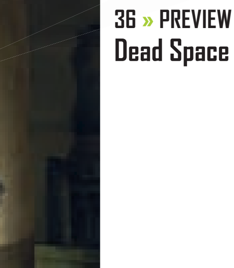
AKTUELL

PREVIEW

INTERAKTIV

ONLINE

RUBRIKEN



36 » PREVIEW
Dead Space



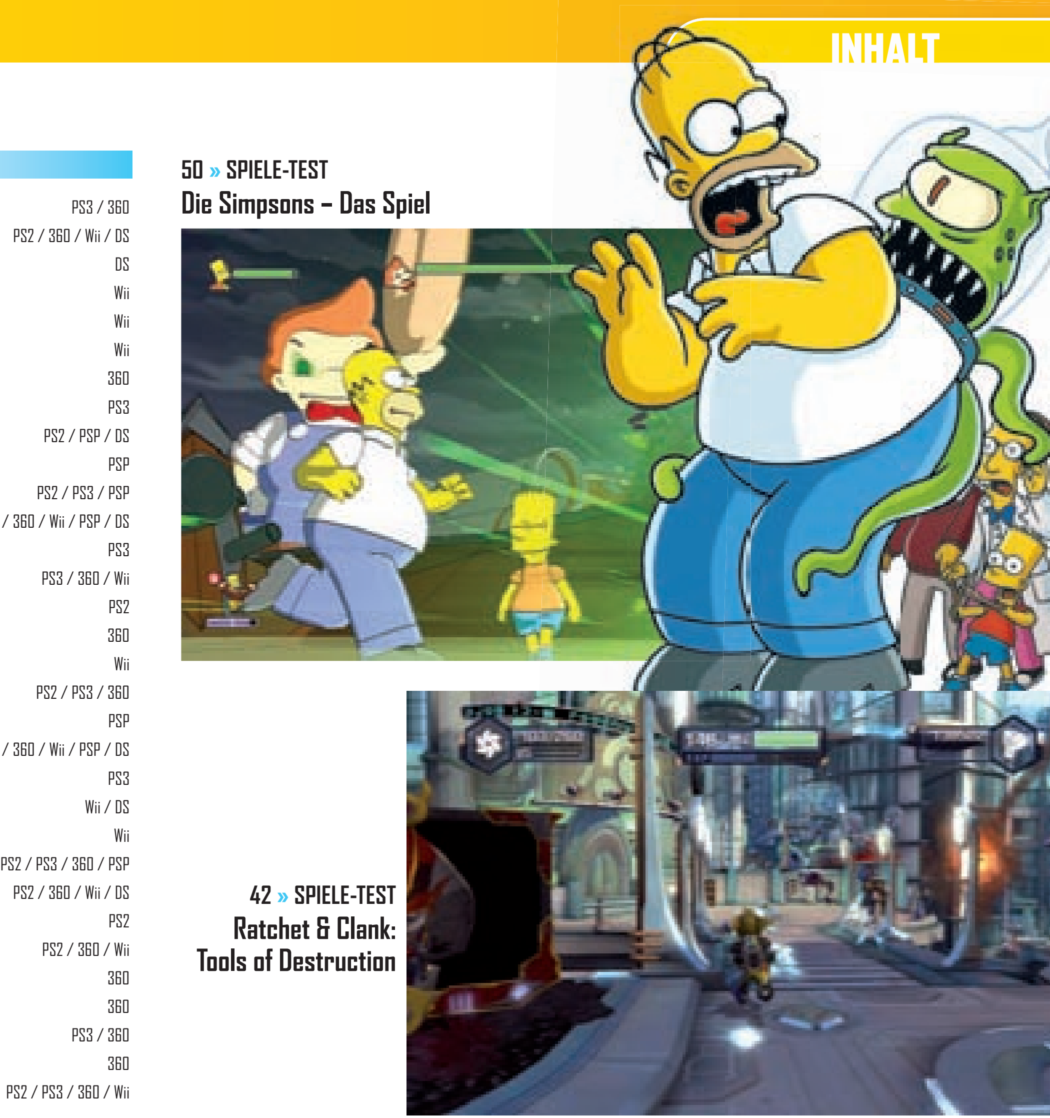
30 » PREVIEW
Tekken 6

24 » PREVIEW
Super Mario Galaxy



SPIELE-TEST

IMPORT



50 » SPIELE-TEST
Die Simpsons – Das Spiel

42 » SPIELE-TEST
Ratchet & Clank: Tools of Destruction



44 » SPIELE-TEST
Pro Evolution Soccer 2008



46 » SPIELE-TEST
WWE SmackDown vs. RAW 2008





EXTENDED

Need for Speed ProStreet



INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii PSP / DS
Entwickler	EA Black Box, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Rennspiel
Termin	22. November
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-2 (PS2) / 1-8 (360)

FAZIT

Gelungener Kurswechsel: auf mehr Realismus und echten Rennsport setzende Raserei, die "Need for Speed" neuen Schwung bringt.

"Mein Maserati fährt 210, schwupp, die Polizei hat's nicht gesehn, das macht Spaß! Ich geb' Gas, ich geb' Gas!"
– Markus: "Ich will Spaß"

Was 1982 in den Jubeljahren der Neuen Deutschen Welle das Radio beherrschte, beherzigten in der Folgezeit wenige Rennspiele so erfolgreich wie "Need for Speed". Es macht einfach Spaß, mit noblen Sportflitzern Gesetzeshütern ein Schnippchen zu schlagen. Kombiniert mit dem Tuning-Trend nach dem Jahrtausendwechsel war das endgültige Rezept zur Eroberung des Massenmarkts gefunden. Seit dem ersten "Underground" von 2003 gingen alle zwölf Monate hunderttausende Exemplare alleine in Deutschland über die Ladentheken.

Ideenrecycling nach Schema F kann aber auch langweilen. Als Beweismittel diente letztes Jahr "Need for Speed Carbon", das prompt die Quittung kassierte: In unseren Breitengraden sank das Interesse bei der Käuferschaft, Nachtfahrten hatten somit erst einmal ausgedient. Da trifft es sich gut, dass EA Black Box in Kanada schon länger mit dem Gedanken spielte, eine neue Richtung einzuschlagen. Das Resultat heißt "Need for Speed ProStreet" und unterscheidet sich so deutlich von den Vorgängern, dass sich einige Serienkäufer darüber wundern dürften. Es wird spannend, wie diese gewagte Neuorientierung bei den Fans einschlägt.

Um zum guten Markus zurückzukommen: Maseratis gibt es bei "Need for Speed ProStreet" zwar keine, aber dafür jede Menge andere lizenzierte Boliden vom Golf GTI bis zum luxuriösen Lamborghini Murciélago. Gar nicht blicken lässt sich dagegen die Polizei, denn die passt nicht zur neuen Thematik.



360 Die Schiffswerft in Tokio gehört zu den ansehnlicheren Schauplätzen und macht Euch das Leben mit wenig Auslaufzonen schwer.

Illegale Highspeed-Duelle haben ausgedient, weil die dafür nötige Spielwiese fehlt: Ihr fahrt nur noch auf eigens dafür angelegten Rennkursen, die offene Stadt ist ein Ding der Vergangenheit! Allein der Gedanke mag schockierend klingen, aber es passt alles zusammen: Diesmal sollt Ihr als Neuling in der Street-Racing-Szene den Weg nach oben schaffen – und in der geht nun mal alles mit rechten Dingen sowie ohne Gefährdung argloser Zivilverkehrs zu. Das orientiert sich an realen Veranstaltungen, ist allerdings im Gegensatz zum sehr ähnlich gelagerten "Juiced 2" nicht mit einer offiziellen Lizenz gekoppelt. Stattdessen fahrt und qualifiziert Ihr Euch für fiktive 'Renntage', bei denen Ihr in verschiedenen Disziplinen fleißig Punkte sammelt.

BLEIBT ALLES ANDERS

Wie ernst es Electronic Arts mit der neuen Ausrichtung ist, seht Ihr nicht nur am Fokus auf den sportlichen Wettkampf. Zwar gibt es eine einfach gestrickte Rahmenhandlung (werdet immer besser, fordert die Champions heraus usw.), doch die wird quasi 'im Vorbeigehen' erzählt. Aufgebrezelte FMV-Sequenzen bleiben aus, an den einzelnen Veranstaltungsorten gibt's bestenfalls kurze Echtzeitschnipsel oder der DJ führt im Hintergrund Interviews mit Teilnehmern, die sich zu Euch äußern.

Gefahren wird rund um die Welt in einem Mix aus echten Schauplätzen wie dem amerikanischen Infinion Speedway oder thematisch inspirierten Fantasie-Lokalitäten, zu denen auch der deutsche 'Autobahnring' gehört. Während frühere "Need for Speeds" viel Wert darauf legten, die Umgebungen möglichst stylisch zu gestalten, bricht "ProStreet" auch mit dieser Tradition: Oft sind die Landschaften erstaunlich karg gehalten und mit wenigen Objekten bestückt. Bei einem Highway durch die Wüste Nevadas

Ulrich Steppberger

Was für ein Richtungswechsel: "Need for Speed ProStreet" befährt neue Pfade, weit weg von den auf cool und hip getrimmten Vorgängern führen. Ob's die Stammkundschaft toll finden wird, weiß ich nicht – mir gefällt's. Durch den gestiegenen Anspruch und die realistischeren Fahrbedingungen braucht Ihr etwas Köpfchen, um vorne zu landen; dank der unterschiedlichen Renndisziplinen ist für Abwechslung gesorgt. Dass es diesmal keine richtige Story gibt, stört mich nicht, der Grafikstil ist allerdings nicht ganz mein Ding: Etwas spartanische Umgebungen lassen sich durch die gewählten Szenarien erklären, aber wieso fällt die Farbpalette so blass aus? Dass die obligatorischen Bildratenwackler wieder mit an Bord sind (allerdings weniger nervig als z.B. bei "Carbon"), überrascht auch nicht wirklich. Über alle Zweifel erhaben sind dagegen die tollen Automodelle, bei denen besonders die detaillierte Schadensdarstellung hervorsticht. "ProStreet" ist unverbraucht, fordernd und gibt "Need for Speed" einen neuen Kick – nicht schlecht!



360 Das Schadensmodell von "Need for Speed ProStreet" auf der Xbox 360 in Aktion: Kleine Rempler sorgen für relativ harmlose Dellen im Blech...



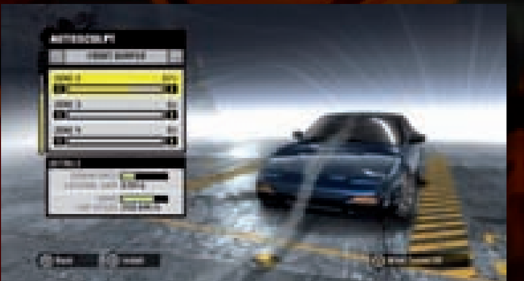
360 ...bei Totalschäden bleibt von Eurem Boliden manchmal nicht mehr viel übrig.



360 Kleiner Tipp: Für Wheelie-Rennen braucht Ihr Heckantrieb.

360 Vor dem Dragsprint lasst Ihr stilvoll die Reifen qualmen, um bessere Haftung zu erzeugen.

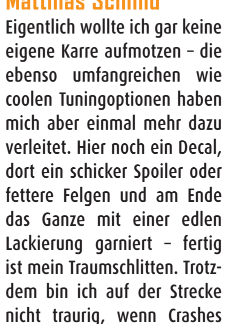
PS2 Bei den Driftrennen ist feinfühlige Lenkradbedienung gefragt.



360 Nur bei Next-Gen richtig dabei: Der Windkanal...

360 ...und die lebendig inszenierten Veranstaltungsorte.

passt das, teilweise wünscht man sich aber etwas mehr Eye-Candy. Geschmacksabhängig geriet die Farbpalette: Statt kräftiger Töne dominieren Pastell- und Grau-Mischungen, bei denen wohl bewusst die Sättigung runtergedreht wurde. In sich stimmig ist das durchaus, jedoch nicht jedermanns Sache.



Matthias Schmid
Eigentlich wollte ich gar keine eigene Karre aufmotzen – die ebenso umfangreichen wie coolen Tuningoptionen haben mich aber einmal mehr dazu verleitet. Hier noch ein Decal, dort ein schicker Spoiler oder fettere Felgen und am Ende das Ganze mit einer edlen Lackierung garniert – fertig ist mein Traumschlitten. Trotzdem bin ich auf der Strecke nicht traurig, wenn Crashes Beulen und dicke Kratzer hinterlassen, ein solches Schadensmodell gehört eigentlich in jede HD-Raserei. Dass ich mehr als einmal die Bande küsste, liegt am knackigen Fahrverhalten: Die Autos haben Gewicht, brechen gern mal aus und fühlen sich echt an – mein Kompliment an EA Black Box. Zwar schmecken auch mir die ähnlich aussehenden und farbarmen Hintergründe nicht, dafür ist auf den Pisten richtig Abwechslung geboten: Reifenzerstörende Drift-Challenges, packende Drag-Rennen und der spaßige 'Sector-Shootout'-Modus sorgen dafür, dass so schnell keine Langeweile aufkommt. Für mich das beste "Need for Speed" überhaupt...

Ein uneingeschränktes Lob verdienen dagegen die Fahrzeugmodelle, denn die sind so nahe dran an den Originalen wie noch nie. Der Clou: Eure Boliden nehmen richtigen Schaden, der sich situationsbedingt bemerkbar macht. Konkret heißt dies, dass zum einen Fahrverhalten und Leistung leiden. Zum anderen geht die Karosserie wirklich da kaputt, wo Ihr angerempelt seid und es werden nicht einfach nur vorgefertigte 'Jetzt bin ich beschädigt'-Texturen eingeblendet (zumindest auf der Xbox 360). Ein weiteres wichtiges Detail: Nach einem Rennen müsst Ihr zur Reparatur in die Tasche greifen, sonst bleibt Euch das Problem erhalten.

MODERNER PS-VIERKAMPF

Auf dem Weg zum Ziel müsst Ihr in vier Disziplinen bestehen. Am gewöhnlichsten sind die Grip-Rennen, bei denen es nur um Bestzeiten bzw. Platzierungen geht. Dabei sorgen einige Besonderheiten für frischen Wind: Im Kampf mit der Uhr seid Ihr z.B. trotzdem nicht alleine auf der Piste. Ihr müsst also nicht nur auf den Kurs aufpassen, sondern auch die anderen Vehikel berücksichtigen. Ähnlich geht es bei den Tempofahrten zu, nur dass hier auch mal die kombinierte Höchstgeschwindigkeit zählt und im Vollgasrausch Euer Auto am leichtesten zu Bruch geht. Nicht weniger knifflig sind die Driftläufe: Auf kurzen Streckenabschnitten dürft Ihr kaum Fehler machen, weil sonst nicht genug Punkte in die Wertung kommen. Zum Glück habt Ihr aber drei Versuche, um die meisten Zähler zu machen. Letzteres gilt auch für die Dragsprints, bei denen Ihr vor dem Start in einer kleinen Einlage Eure Reifen aufheizt – dabei wird die eindrucksvolle Rauch- und Qualmdarstellung besonders gut in Szene gesetzt. Hierzu übrigens ein kleiner, aber wichtiger Tipp: Schafft Euch bald ein Fahrzeug mit Heckantrieb an, sonst sehr Ihr später kein Land mehr...



360 Der abgesperrte Highway in Nevada verleitet zum Vollgasrausch, wartet aber mit tückischen Bodenwellen auf.



360 Wieder was gelernt: So stellen sich US-Entwickler unsere Autobahn vor.

PS2 Mehr Platz: Auf der PS2 drängeln nur vier Fahrzeuge pro Rennen.



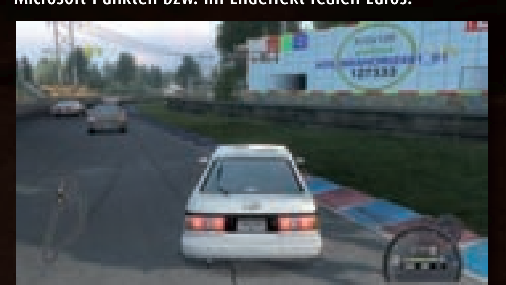


360 Direkt nach dem Start solltet Ihr aufpassen, bei Rempeleien gibt's schnell die ersten Kratzer.

Das traditionelle "Need for Speed"-Prinzip wurde kräftig umgestülpt, die neue Ausrichtung funktioniert aber prima, wenn man sich drauf einlässt – an Umfang, Abwechslung und Spieltiefe gibt's nur wenig zu meckern. Der Umgebungsgrafik hätte zwar etwas mehr Pepp nicht geschadet und auch die obligatorischen Bildratenwackler bleiben nicht aus – so bleiben noch genug Optimierungsmöglichkeiten. Für den ersten Anlauf ist's aber auf jeden Fall beachtlich, wobei sich das vor allem auf die Xbox-360-Fassung bezieht: Auf der PS2 schlägt sich "ProStreet" zwar wacker, man merkt aber deutlich, dass das ambitionierte Konzept dort nur noch beschränkt funktioniert. So flitzen auf der Sony-Konsole maximal vier Autos gleichzeitig (statt acht), die Online-Optionen sind komplett weggefallen. Außerdem wird der Schaden nicht optisch dargestellt und das Renngeschehen ruckelt spürbar mehr. Weitere Dinge, auf die PS2-Raser verzichten müssen: Beim immer noch unfangreichen Tuning mitsamt dem sich erstmals auf die Leistung auswirkenden Autosculpt wurde die visuelle Darstellung des Windkanals wegrationalisiert, die lebendige Präsentation der Veranstaltungsorte wich einigen Standbildern. Kurz gesagt: (Fast) Alles Relevante ist zwar auch noch auf der PS2 drin, aber teils deutlich abgespeckt – wer kann, rast lieber mit Next-Gen-Technik. *us*

PRODUCT-PLACEMENT-PERFEKTION

Dass sich Electronic Arts mit Werbung in Videospielen auskennt, wundert niemanden: So sind in "Need for Speed ProStreet" wieder alle Auto- und Zubehörteile von den echten Herstellern dabei, auch die obligatorische Plakatwerbung auf jeder Strecke darf nicht fehlen. Dass hinter der aber noch mehr steckt, dürfte Euch kaum auffallen: Spielt Ihr mit aktiver Online-Verbindung (Xbox 360), werden auf vielen Tafeln aktuelle Motive eingeblendet – geliefert werden die von der auf In-Game-Advertisement spezialisierten Firma Massive, die unlängst von Microsoft übernommen wurde. Weil deren Server zum Zeitpunkt unseres Tests nicht aktiv waren, gab es für uns noch Platzhalter-Grafiken zu sehen (siehe Bild) – erst dann fällt auf, wie viele davon wirklich im Spiel stecken. Das alleine reicht den geschäftstüchtigen EA-Machern aber noch nicht, die prompt zwei weitere Geldquellen aufgetan haben. So werden einige der Xbox-360-Achievements gesponsort: Schaltet Ihr sie frei, prangt der Name einer thematisch passenden Firma mit in der Beschreibung. Und sogar ungeduldige Spieler können dazu beitragen, den Kontostand von EA aufzustocken: Alle Autos und Tuning-Teile dürft Ihr auf Wunsch schon erwerben, bevor Ihr sie im Lauf der Karriere eigentlich freigeschaltet hättet – dann allerdings nicht mit der spieleigenen Währung, sondern mittels Microsoft-Punkten bzw. im Endeffekt realen Euros.





Thomas Stuchlik

Licht und Schatten: Der neueste "Need for Speed"-Teil punktet bei mir vor allem in Sachen Fahrspaß, zeigt aber hier und da technische Schwächen. Wie Kollege Ulrich muss ich die farb- wie detailarmen Umgebungen ankreiden. Auf PS2 lassen sich in ruckeligerer Grafik gar nur drei Gegner blicken. Das Fahrverhalten überrascht dagegen "Need for Speed"-untypisch mit großem Simulationseinschlag: Der eigene Bolide fährt sich sehr wuchtig und reagiert etwas behäbig auf hektische Lenkmanöver. Dennoch gelingen genaue Drifts und exaktes Folgen der Ideallinie mit etwas Einarbeitung sehr gut. So sorgen gerade die Speed Challenges für Nervenkitzel bei Höchstgeschwindigkeit. Ein falsches Lenkmanöver und Ihr seht Euch neben der Strecke wieder – schlimmstenfalls mit Totalschaden.

NEED FOR SPEED PROSTREET

» 55 Fahrzeuge mit richtigem Schadensmodell
» 4 Wettbewerbsarten: Grip-, Drift-, Drag- und Temporennen
» 11 Schauplätze rund um die Welt
» aufgemotzte Tuningmöglichkeiten

SYSTEM-VERGLEICH

Das PS-Duell entscheidet die Xbox 360 eindeutig für sich: Auch wenn selbst hier Ruckler nicht ausbleiben, sieht's einfach besser aus als auf PS2 – außerdem bekommen Next-Gen-Raser mehr Spielinhalt.

PlayStation 2 — SPIELSPASS 79 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 6
Sound	8 von 10

Xbox 360 — SPIELSPASS 83 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

20 Fakten über "Need for Speed"

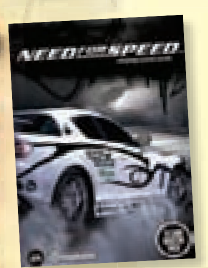


Nackte Tatsachen

Zum Motorsport gehören heiße Kurven – und nicht nur bei den flotten Karossen, sondern im Idealfall auch beim weiblichen Personal. Seit "Need for Speed Underground" tänzeln mehr oder weniger knapp bekleidete Babes als Startgirls oder in den Story-Sequenzen durchs Bild – nur aufs Spielecover dürfen sie nie. Ein paar davon haben es vor ihrem Videospiel-Engagement sogar zu Ruhm in Film und Fernsehen gebracht, am bekanntesten (zumindet in den USA) ist Brooke Burke: Die Ex-Moderatorin gab die Frontfrau bei "Need for Speed Underground 2" ab und bescherte Electronic Arts zudem zusätzliche Publicity. Nahezu zeitgleich zur Veröffentlichung des Spiels räkelte sich die aparte Dame Ende 2004 hüllenlos im Playboy.

Andere Länder, andere Sitten

1999 traute Electronic Arts seinen Käufern noch nicht zu, mit fremdsprachigen Untertiteln umgehen zu können: So wurde beim vierten "Need for Speed" (ganz modisch erstmals ohne Nummernanhängsel) aus dem englischen Namenszusatz "High Stakes" (der den neuen 'Alles oder nichts'-Rennmodus treffend zusammenfasste) das wesentlich allgemeinere deutsche "Brennender Asphalt".



Magic war gestern?

Wer denkt, EA müsste doch langsam alle Wege ausgeschöpft haben, um mit "Need for Speed" Geld zu machen, der täuscht sich: In Kürze wird ein Angriff auf das immer noch von "Magic: The Gathering" und "Yu-Gi-Oh" beherrschte Marktsegment der Sammelkartenspiele gestartet. Ob das Regelwerk mitsamt Starter Packs, Spezialdecks, Boostern und sonstigem Schnickschnack etwas taugt, können wir noch nicht beurteilen. Nur eins ist klar – mit den Quartetts unserer Kindheit hat's nichts mehr zu tun.

Polizeifunk

Die Handheldfassungen der letzten "Need for Speed"-Spiele bekamen stets eigene Namenszusätze verpasst, doch keiner ist so kryptisch wie die das "5-1-0" am Ende vom PSP-"Most Wanted". Des Rätsels Lösung findet sich bei den Kommunikationsgepflogenheiten der amerikanischen Polizei: Die dreistellige Zahlenkombination ist ein gängiges Funkkürzel und steht für illegale Straßenrennen – und das ist bei "Most Wanted" ein zentrales Element.

Ab in die Tonne

Über die technischen Qualitäten diverser "Need for Speed"-Teile wurde schon immer und wird wohl auch immer diskutiert werden, nur eins dürfte niemand bestreiten: Die DS-Fassung von "Need for Speed: Most Wanted" ist abgrundtief schlecht (23% in MAN!AC 02/06). Wer auf Software-Trash steht, darf das lieblos hingerotzte Debakel nicht verpassen – umso erstaunlicher, dass die beiden andere Episoden ein Jahr davor bzw. danach für DS-Verhältnisse eine ganz passable Figur abgaben.





Mein Freund und Helfer

Fortsetzung folgt

Obwohl die "Need for Speed"-Teile meistens völlig unabhängig voneinander sind, gibt es zwei Ausnahmen: "Underground 2" schließt an den Vorgänger an, ohne dass Ihr aber Charaktere daraus noch mal trefft. Anders ist die Lage bei "Most Wanted" und dem Nachfolger "Carbon": In Letzterem startet Ihr in einer wilden nächtlichen Verfolgungsjagd, bei der sich herausstellt, dass sie genau das Ende von "Most Wanted" wiedergibt. Der Euch hinterher rasende Cop Cross (Bild) ist damit die einzige "Need for Speed"-Person, die in mehreren Teilen auftaucht.



Insert Coin

Auch in die Spielhallen hat es "Need for Speed" geschafft, allerdings ist der Ausflug dahin kein Ruhmesblatt. Für den "Underground"-Automaten zeichnete 2003 die weitgehend unbekannte Firma Global VR (sagt Euch nichts? Genau!) verantwortlich. Als Technologie-Basis wurde damals aktuelle PC-Hardware benutzt – und genau so charmefrei, wie das klingt, ist die fertige Raserei auch geworden: Sterile Grafik, die auch vor Rucklern und Tearing nicht gefeit war, will man in der Spielhölle einfach nicht sehen.

Sponsored by...

Bevor "Need for Speed" zur alles beherrschenden Marktmacht wurde, setzte Electronic Arts auf eine Partnerschaft, um seinem neuen Rennspiel zum Start etwas Schub zu geben. Da der erste Teil im Gegensatz zu (fast) allen Nachfolgern noch weitgehend auf Realismus und wenig Arcade-Einflüsse setzte, wurde das US-Fachmagazin "Road & Track" verpflichtet, das Fahrverhalten der Boliden möglichst akkurat zu gestalten – als Dank und zwecks Werbewirkung prangte der Name der Publikation deshalb fast größer auf dem Cover der 3DO-Fassung als der eigentliche Spieletitel.

Galaktischer Raser

Normalerweise sind von den Schauspielern, die in den gefilmten "Need for Speed"-Storysequenzen auftreten, nur einige Frauen (semi-)bekannt. Bei "Carbon" hat sich aber zumindest ein männliches Gesicht reingeschmuggelt, das Spieler anderswo schon einmal gesehen haben könnten. Der Bösewicht und Endgegner Darius wird von Tahmoh Penikett dargestellt – seines Zeichens Kampfpilot Carl "Helo" Agathon aus der Neuauflage von "Battlestar Galactica".

Kein Kratzer im Lack

Bei "Need for Speed III: Hot Pursuit" zierten sich 1998 noch einige Autohersteller: Sowohl Ferrari- als auch Mercedes-Flitzer konnten beim Polizeiverfolgungs-Modus nicht gewählt werden – schließlich sollten keine Schäden an den Autos entstehen. Der Spieler könnte sonst glauben, die teuren Karossen wären nicht perfekt...



Fernost voran

Obwohl "Need for Speed" durch und durch eine westliche Spieleserie ist, gibt es einen Teil, der in Japan sein Debüt feiern durfte: Mit "Need for Speed Underground Rivals" für die PSP durften im Februar 2005 zuerst Nippon-Raser loslegen. Der Grund ist schnell erklärt: Das dazugehörige Handheld kam in den USA erst einen Monat später auf den Markt.





Armaturen inklusive

Was bei Next-Gen-Rennspielen große Mode ist, zählt bei "Need for Speed" längst zu den alten Hüten: Eine echte Cockpit-Perspektive gab es bereits beim allerersten Teil 1994 zu bewundern – zwar noch nicht so ausgereift wie heute, aber immerhin. Die zehn Fortsetzungen verzichteten seitdem allerdings wieder drauf, egal ob PS-Nachkömmlinge wie "Project Gotham Racing" oder bald "Gran Turismo" damit protzen.

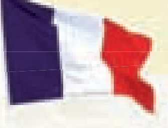
Schafe im Wolfspelz

Jenseits des großen Teichs haben sich zwei Spiele in die Serie geschlichen, die dort eigentlich gar nicht hingehören: Die ersten beiden "V-Rally"-Teile von Atari erschienen 1997 und 1999 in den USA unter dem "Need for Speed"-Label. Der Grund: Electronic Arts hatte sich die dortigen Vertriebsrechte gesichert und traute der Offroad-Raserei anscheinend nicht zu, alleine zu bestehen – da juckte es nicht, dass diese Rennsport-Sparte eigentlich wenig mit "Need for Speed" zu tun hat. Verwirrend wurde es endgültig etwas später, als Atari selbst die Dreamcast-Umsetzung der zweiten Episode veröffentlichte: Die wiederum wurde nämlich mit dem Namen einer anderen langlebigen Rennspiel-Reihe gekoppelt: "Test Drive".

Fear is the..



...Mind Killer. Man mag es kaum glauben, aber durch das gleichnamige Musikstück des britischen DJs Adam Freeland hat "Need for Speed Underground 2" etwas mit dem synästhetischen Meisterwerk "Rez" von Design-Ikone Tetsuya Mizuguchi gemeinsam. Allerdings müsst Ihr schon etwas genauer hinhören, denn der 'Jagz Kooner Remix' von "Underground 2" klingt bis auf einige Samplefetzen ganz anders als die sphärische Fassung aus dem fünften "Rez"-Level.



Made in Frankreich

Ganz besonders international fiel "Need for Speed: Porsche" auf der PSone aus: Im Mittelpunkt stehen die Fahrzeuge der deutschen Nobelschmiede und im Gegensatz zur PC-Fassung, die in Kanada entstand, wurde auch die Konsolenversion auf unserem Kontinent programmiert. Die französischen Eden Studios bewiesen damit, dass sie zu dem "Need for Speed"-Mythos mehr beitragen konnten als nur ihre hauseigenen "V-Rally"-Spiele.

Es kann nur eine geben

"Need for Speed: Hot Pursuit 2" wurde von verschiedenen Teams entwickelt: Für die klar überlegene PS2-Fassung zeichnete Black Box Games aus Kanada verantwortlich, die in allen Belangen schlechteren Versionen auf GameCube, Xbox und PC entstanden bei EA Seattle. Die logische Konsequenz daraus: Kurz danach kaufte EA Black Box auf und seitdem entstehen alle "Need for Speed"-Teile dort.

Die große Freiheit

Nach zwei linearen PSP-Teilen gelang es den Entwicklern mit "Need for Speed Carbon: Own the City" doch noch, eine frei befahrbare Stadt auf die UMD zu packen. Dass diese mehr so aussieht wie die im ein Jahr davor erschienenen Konsolenvorgänger "Most Wanted" (statt der Metropole vom 'großen' "Carbon" zu ähneln), ist sicher nur Zufall...

Exotischer Beginn



Auf fast 15 Jahre Lebenszeit bringt es die "Need for Speed"-Reihe inzwischen und hat damit die Hardware, auf der sie das Elektroniklicht der Videospielwelt erblickte, schon seit langem übertroffen. Der erste Teil enstand nämlich nicht für die 32-Bit-Konsolen von Sony und Sega, sondern für das 3DO – jenem ambitionierten CD-basierten System von Ex-EA-Boss Trip Hawkins, das ein neues Zeitalter einläuten sollte, aber letztlich ein großer Flop wurde.

Fehlstart

Während seit 2003 und "Need for Speed Underground" Onlinerennen eine Selbstverständlichkeit sind, ging der erste Versuch von EA, die Serie mit dem Internet zu verknüpfen, in die Hose: 2001 erschien "Motor City Online" auf dem PC und sollte als ambitioniertes MMO-Rennspiel Raser anlocken. Allerdings wurde dem Titel aufgrund von Zweifeln an seiner Qualität das absatzförderliche "Need for Speed"-Siegel verwehrt. Das Ende vom Lied: Die wenigen Käufer teilten die Einschätzung von EA, nur knapp zwei Jahre später wurden die Server bereits abgeschaltet.





Bekämpfen Sie eine globale Bedrohung – mit Satellitenaufklärung und tapferen Soldaten.

Der neueste Actionthriller des preisgekrönten Entwicklerteams Infinity Ward, Schöpfer der Call of Duty®-Reihe, bietet das wohl intensivste und dabei filmreifste Actionerlebnis aller Zeiten. Call of Duty 4: Modern Warfare bewaffnet die Spieler mit einem ganzen Arsenal moderner, schussgewaltiger Feuerkraft und führt sie im Kampf gegen eine Rebellengruppe in Krisenregionen rings um den Globus.

Als US-Marine sowie als britischer SAS-Soldat erleben Sie hautnah die dramatische Geschichte voller plötzlicher Wendungen. Setzen Sie fortschrittliche Technologien ein, modernste Feuerwaffen und koordinierte Luft- und Bodenschläge. Auf den modernen Schlachtfeldern sind Schnelligkeit, Präzision und Kommunikation entscheidend. Der epische Titel bietet zusätzlich einen noch komplexeren Mehrspieler-Modus, der unzählige Spieler mit faszinierendem Gameplay und vielfachen Konfigurationsmöglichkeiten in seinen Bann ziehen wird.

„Fette Grafik, mitreissende Einzelspieler-Kampagne und exzellenter Multiplayer-Modus.“ – Maniac 10/2007

Screenshots der Xbox360™-Version


PLAYSTATION 3
NINTENDO DS
XBOX 360 LIVE
PC DVD ROM
infinity ward

Authentisches, modernes Waffenarsenal

Das Spiel bietet ein Arsenal an authentischen, modernen Waffen und Ausrüstungsgegenständen, die von Gewehren mit Laserzielvorrichtung und Claymore-Minen bis hin zu Nachtsichtgeräten und Tarnanzügen reichen, um noch unbemerkter agieren zu können.

Koordinierte Angriffe und Unterstützung

Beim modernen Kampf kommt es sowohl auf den einfachen Soldaten als auch auf eine moderne Satellitenaufklärung an, da der Erfolg besonders von der Koordination der Angriffe abhängt. Teams können sich schnell aus taktischen Helikoptern abseilen. Sie können Luftunterstützung rufen, um die Bollwerke des Feindes zu zerstören und Feinde aus luftiger Höhe angreifen.

„Beeindruckt mit bombastischen Explosionen, angsteinflößender Soundkulisse und fantastischen inszenatorischen Highlights."
– Games Aktuell 10/2007

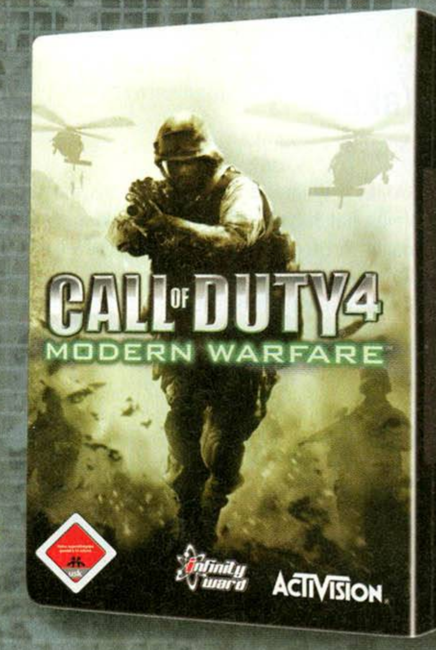


Filmreife Grafik & Sound

Die wohl fotorealistische Spielerfahrung mit authentischer Tiefenschärfe, Rimlighting, Eigenschatten der Charaktere und Textur-Streaming sowie physikalischen Effekten kombiniert mit dem typischen und preisgekrönten Sounddesign von Call of Duty – der Spieler steht mitten im Gefecht, intensiver als je zuvor.

Unvergleichbare Tiefe im Mehrspieler-Modus

Der sehnlichst erwartete Mehrspielermodus baut auf dem Erfolg von Call of Duty 2 auf und bietet eine dauerhafte Online-Erfahrung mit noch besserer Interaktion mit der Community. Mit dem Klasseneditor kann eine Wunschklasse erstellt werden, die dem eigenen Spielstil entspricht; dank des Erfahrungspunktesystem können Spezialobjekte und Extras freigeschaltet werden; die Spielersuche und Bestenlisten runden schließlich die komplexen Möglichkeiten ab.



Erhältlich ab 8. November

www.CallOfDuty.com

Activision
www.activision.de

Screenshots der Xbox360™-Version

AKTUELL

Neues aus der Welt der Videospiele



Preissenkung bei der PS3

BUSINESS • Seit dem 12. Oktober steht eine neue PlayStation 3 in den Händlerregalen. Für 400 Euro bekommt Ihr ein Gerät mit 40 GB Festplatte (statt 60 GB), zwei USB-2.0-Ports (statt vier), Sixaxis-Controller und Wi-Fi-Funktion. Wegrationalisiert wurden die Speicherkartenslots und die Abwärtskompatibilität zu PS2-Spielen. Laut Sony-Aussage war Letztere bei den Kunden nicht gefragt. Eigentlich ja auch kein Problem, schließlich steht das abwärtskompatible 60GB-Ur-Modell ebenfalls in den Läden, nun sogar für günstige 500 Euro inklusive zwei Spielen und zweitem Pad. Jetzt kommt der Haken: Diese Variante ist nur noch solange erhältlich, wie die Vorräte reichen. Wer also von der PS2 auf die PS3 upgraden und den Großteil seiner PS2-Games zocken will, muss sich sputen und das 'größere' Modell kaufen.

Weltweit gesehen ist die 40GB-PS3 die mittlerweile fünfte Abwandlung der neuen Sony-Konsole (bezogen auf die Ausstattungsmerkmale) – innerhalb von nicht mal einem Jahr. Auch wenn der japanische Konzern die Änderungen mit Kundenwünschen begründet: Auf uns wirkt das eher wie das berühmte Stochern im Nebel. Bis Ende des aktuellen Geschäftsjahres (31. März 2008) will Sony insgesamt 11 Millionen PS3-Geräte ausgeliefert und natürlich den größten Teil an den Gamer gebracht haben. Um dieses Ziel zu erreichen (zurzeit stehen weltweit knapp 5 Millonen PS3 in den Haushalten), bedarf es eines kräftigen Nachfrageanstiegs. Und den erreicht man nach Sony-Sicht wohl nur über den Hardware-Preis. Ständig wechselnde Hardwarespezifikationen und einhergehende Kundenverwirrung werden in Kauf genommen.

Zum Schluss noch ein Blick gen Asien. In Japan wird der Preis der PlayStation 3 nicht nur gesenkt: Sony bietet ab dem 11. November von der 40GB-PS3 zusätzlich eine schicke weiße Variante für 40.000 Yen an (umgerechnet ca. 250 Euro). Die ersten 200.000 PS3-Käufer (egal, ob ein 20-, 40- oder 60GB-Gerät) erhalten darüber hinaus den Film "Spider-Man 3" auf Blu-ray gratis. Ein Schelm, wer als Europäer wieder einmal an böse Abzocke denkt... Übrigens: Zeitgleich mit dem weißen Modell erscheint der Dual Shock 3.





Aktuelle Preise und Next-Gen-Konsolen-Typen*

Hersteller	Sony	Microsoft	Nintendo
Typ	PS3 40 GB / 60 GB**	Xbox 360 Core / Standard / Elite	Wii
Preis (Euro)	399 / 499	279 / 349 / 449	249
Festplatte (GB)	40 / 60	– / 20 / 120	–

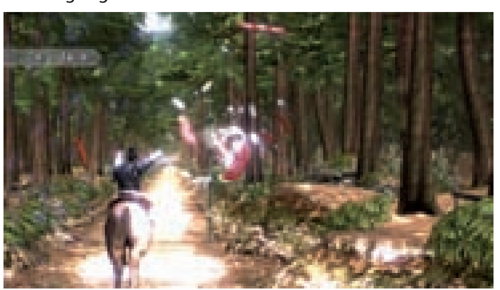
*in Deutschland
** Das 60GB-Modell wird nicht mehr ausgeliefert; erhältlich solange der Vorrat reicht



Yakuza 3

PS3 » Sega » 2008

GAMES • Während "Shenmue"-Fans ein dritter Teil weiterhin vorenthalten bleibt, hat Sega kürzlich die Entwicklung von "Yakuza 3" bestätigt. Dieses Mal macht Ihr der japanischen Verbrecherorganisation allerdings nicht im Japan der Neuzeit einen Strich durch die Rechnung, sondern werdet 400 Jahre in die Vergangenheit versetzt. Statt Wolkenkratzer zieren im Jahre 1605 Tempelanlagen die Wege des Protagonisten Musashi Miyamoto. Und statt greller Neonreklame sorgen bunte Pappmaché-Lampions fürs Ambiente. Ein paar Sachen sind aber gleich geblieben: Damals wie heute wuseln Menschenmengen über die Straßen, locken Einkaufsshops, Glücksspiel und Freudenhäuser. Grafisch schwankt das Ganze noch zwischen wunderschön und PS2-Niveau. Apropos PS2: Ob das für die USA angekündigte "Yakuza 2" hier zu Lande noch erscheint, ist unklar.



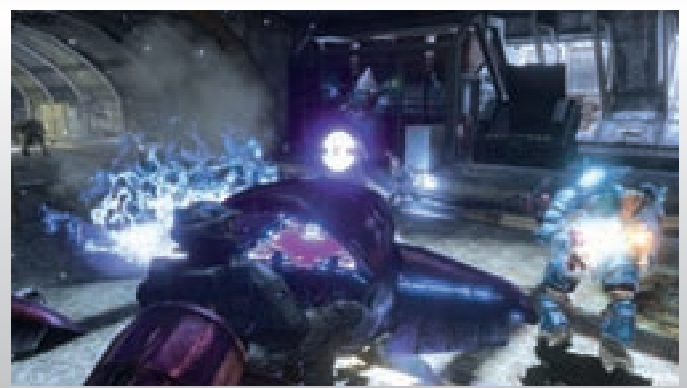
PS3 Hoch zu Ross nehmt Ihr Zielscheiben aufs Korn.



PS3 Damals noch möglich: Mit Badeschlappen und -mantel unter Leute gehen.

"Halo 3" bricht alle Rekorde / Bungie trennt sich von Microsoft

BUSINESS • 170 Millionen US-Dollar in 24 Stunden, 300 Millionen US-Dollar in einer Woche – die Umsatzzahlen von "Halo 3" sind wahrlich beeindruckend. Zum Vergleich: Der Kinoblockbuster "Stirb langsam 4.0" erzielte weltweit insgesamt 372 Millionen Dollar Umsatz – in gut zwei Monaten wohlgemerkt. Der Xbox-360-Ego-Shooter darf sich nun damit brüsten, das schnellstverkaufte Spiel aller Zeiten zu sein. Laut Hersteller-Angaben haben sich seit Veröffentlichung des SciFi-Spektakels die durchschnittlichen Hardwareverkaufszahlen pro Woche verdoppelt, genaue Zahlen waren von Microsoft wie üblich nicht zu bekommen.



360 Rekord: "Halo 3" ist das schnellstverkaufte Spiel aller Zeiten.

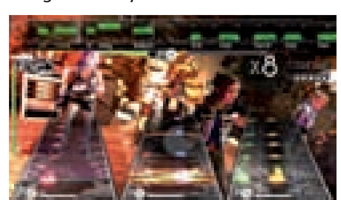
Genaue Daten gibt's dagegen über den Online-Erfolg von "Halo 3": So spielten in der ersten Woche mehr als 2,7 Millionen Gamer in den Multiplayer-Modi, also über ein Drittel der insgesamt sieben Millionen Xbox-Live-Mitglieder. Kein anderer Titel kann da mithalten.

Einen Dämpfer erhält das "Halo"-Herbstmärchen von anderer Seite: Bungie, der Entwickler des Megasellers, ist seit dem 3. Oktober wieder von Microsoft unabhängig. Microsoft bleibt finanziell an Bungie beteiligt und hält weiterhin die Rechte an der "Halo"-Marke. Dazu Shane Kim, Corporate Vice President der Microsoft Game Studios: "Wir unterstützen den Wunsch von Bungie nach der Rückkehr zu ihren unabhängigen Wurzeln, werden aber weiter in die 'Halo'-Serie investieren. Das machen wir zusammen mit Bungie und anderen Partnern, etwa Regisseur Peter Jackson, mit dem eine neue interaktive Serie im 'Halo'-Universum entsteht." Bungie wird also weiterhin an "Halo"-Episoden arbeiten. Durch die Unabhängigkeit stehen dem Entwickler allerdings andere Türen offen: "Wir werden weiterhin mit Fokus auf den Microsoft-Plattformen entwickeln", so Harold Ryan, Studioleiter von Bungie. Zu deutsch: Spiele für andere Systeme als Xbox 360 sind nicht mehr ausgeschlossen.

"Rock Band"-Preis bekannt

PS2 / PS3 / 360 » Electronic Arts » 1. Quartal 2008

GAMES • Das Rätsel, wie Electronic Arts die verschiedenen Instrumente seines "Guitar Hero III"-Konkurrenten an ambitionierte Konsolen-Musiker bringen will, ist gelöst – zumindest in den USA. Ende November gibt's dort zwei Möglichkeiten, vor der Glotze zu rocken: Entweder kauft Ihr nur das Spiel für ca. 60 US-Dollar oder Ihr müsst gleich das ganze Paket nehmen! Für das Komplettset mit Drums, Mikrofon und Gitarre (bei Sony-Hardware kabellos) werden stolze 170 (PS3 und Xbox 360) bzw. 160 US-Dollar (PS2) fällig. Der Gegenwert stimmt sicherlich, trotzdem ist's insgesamt ein dicker Batzen, der den Geldbeutel einiger Hobby-Rocker überfordern dürfte. Ob "Rock Band" bei uns auch so teuer wird und nur in dieser Zusammenstellung erscheint, ist noch nicht bekannt – wir rechnen aber damit.



360 Bassisten haben Pech: Sie müssen ihre Klampfe extra kaufen.

Qualmende Räder

PS2 / PS3 / 360 » Electronic Arts » 1. Quartal 2008

ZUBEHÖR • Microsoft bietet kostenlose Umbausätze für das Microsoft Wireless Racing Wheel an. Der Grund: In Einzelfällen kann es zu thermischen Problemen im Netzbetrieb kommen und sogar Rauch austreten. Microsoft empfiehlt daher, das Lenkrad nur noch mit Batterien und nicht am Stromnetz zu betreiben. Den Umbau bestellt Ihr mittels PDF-Formular, das nach Großbritannien geschickt wird.

Weitere Infos unter Tel. 0800/1812968 und www.xbox.com/de-DE/support/systemuse/xbox360/gameplay/wirelesswheelretrofit.htm

HORI Virtua Fighter Fighting Stick EX2

360 » Hori » 70 Euro

ZUBEHÖR • Mit dem Hori Virtua Fighter Fighting Stick EX2 können Xbox-Prügelknaben ihre Kämpen endlich angemessen dirigieren. Der Stick ist gut verarbeitet: Die Stickeinheit bietet einen angenehmen Widerstand und die Buttons reagieren flott. Beide erreichen aber nicht die Qualität der 'Real Arcade Pro'-Serie. Dem Stick liegen Aufkleber mit "Virtua Fighter"-Motiven zum Pimpen bei. Über das knapp drei Meter lange Kabel wird der Stick an die Xbox 360 oder den PC angeschlossen.

Fazit: Der gute, aber teure Stick ist für Beat'em-Up- und Arcade-Fans unverzichtbar.





Activision kauft Bizarre Creations

BUSINESS • Das kam überraschend: Gerade erst ist "Project Gotham Racing 4" fertiggestellt, da lässt sich Bizarre Creations von Activision übernehmen. Geldnöte waren angeblich nicht ausschlaggebend, der in Liverpool beheimatete, 160 Mann starke Entwickler schätzt aber die nun gegebene Stabilität. Über die finanziellen Aspekte des Deals wurde nichts verraten, Bizarre soll aber weiterhin kreativ so unabhängig wie möglich sein. Die Rechte an "Geometry Wars" werden mitgenommen, "Gotham" bleibt dagegen bei Microsoft, das seinerseits bereits erklärt hat, die Serie weiterzuführen. Für den neuen Besitzer werkelt Bizarre bereits an zwei Titeln, darunter ein Rennspiel – damit wird eine seit langem klaffende Lücke im Activision-Software-Portfolio demnächst geschlossen.

ACTIVISION BIZARRE CREATIONS

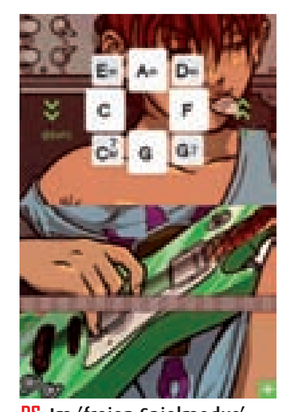


Wii reloaded

HARDWARE • An authentische Kopien von Kleidung, Software oder Autos hat man sich bereits gewöhnt. Doch eine chinesische Wii-Kopie namens Vii ist etwas Neues. Das Plagiat sieht nicht nur äußerlich dem offensichtlichen Vorbild verblüffend ähnlich. Selbst der Controller funktioniert mit dem Wii-Prinzip der Bewegungserkennung. Unter den eingebauten Spielen finden sich solch illustre Namen wie "Happy Tennis", "Catch Fish" oder "Fantasy Baseball" – Ähnlichkeiten zu "Wii Sports" und anderen Titeln sind frappierend. Selbst bei der zugehörigen Werbekampagne gibt es offensichtliche Parallelen: Neben Frauen sollen sich insbesondere auch Familien und Senioren für das Gerät begeistern. Wir bezweifeln, dass es Nintendo auch gefällt! Außer es handelt sich um einen verfrühten Aprilscherz...

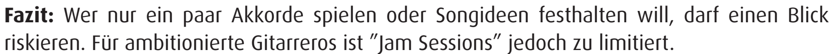
Jam Sessions

DS » Ubisoft » im Handel

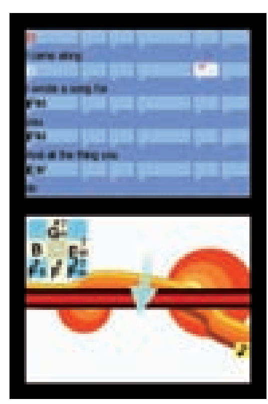


DS Im 'freien Spielmodus' klampft Ihr vor Euch hin.

GAMES • Gitarre spielen auf Konsole ist gerade angesagt: Die "Guitar Hero"-Serie avancierte zum weltweiten Millionen-Seller – jedoch nur auf stationären Geräten. "Jam Sessions" schließt nun diese Lücke auf Nintendos DS. Allerdings schlummert in dem Modul eine Anwendungssoftware; typisch 'gespielt' wird nur am Rande im 'Song-Modus', wo Ihr über 30 Lieder nachklampft. Der Schwerpunkt liegt auf dem 'freien Spielmodus': Hier dürft Ihr Akkordpaletten selbst gestalten, Songs aufnehmen und Gitarren-Effekte wie Distortion, Chorus oder Flanger aktivieren. Aber wie spielt sich's überhaupt? Auf dem Touchscreen seht Ihr eine virtuelle Saite, die Ihr mit dem Stylus anschlagt. Gleichzeitig drückt Ihr auf dem Steuerkreuz eine von acht Richtungen, was einen von acht Akkorden entspricht. Via Druck auf die L-Taste schaltet Ihr auf die zweite Palette an Akkorden um – es stehen Euch also insgesamt 16 Klänge zur Verfügung. Jetzt noch das eingebaute Metronom samt gewünschtem Tempo aktivieren und einer zünftigen Jam Session steht nichts mehr im Wege... Doch, einen Haken hat die Taschengitarre: Die zuschaltbaren Effekte klingen teils grausam, coole Rock-Songs à la AC/DC & Co. könnt Ihr damit nicht zocken.



Fazit: Wer nur ein paar Akkorde spielen oder Songideen festhalten will, darf einen Blick riskieren. Für ambitionierte Gitarreros ist "Jam Sessions" jedoch zu limitiert.



DS Im 'Song-Modus' probiert Ihr Euch an echten Liedern.

Ladestationen für Wii

Wii » diverse Hersteller » im Handel

ZUBEHÖR • Wer viel mit dem Wii spielt, steht schnell mit leeren Batterien in der Remote da. Zeit für eine umweltfreundliche Alternative: Viele Dritthersteller bieten kostensparende und umweltfreundlichere Wii-Ladestationen an. Alle vorgestellten Modelle haben eine LED-Ladeanzeige gemein. Anders bei der Stromversorgung: Während Nyko auf einen separaten Stromanschluss setzt, benötigen alle anderen einen freien USB-Port, vorzugsweise am Wii. Dabei ist es egal, ob die Nintendo-Konsole läuft oder auf Standby steht. Daneben ist eine hohe Akkuleistung wichtig, die die Spielzeit entsprechend erhöht. Eine Besonderheit der Logic3-Peripherie: Hier können zusätzlich handelsübliche AA-NiMH-Batterien geladen werden. Punkten können daneben die Stationen von Mad Catz, Bigben und Nyko, denn hier muss der Akku zum Laden nicht aus der Remote entfernt werden.

	Name	Hersteller	Akkupaks	Ladeschächte	Ladeanschluss	Akkuleistung	Preis (Euro)	Wertung
1	Charging Dock	Mad Catz	1	1	USB	1300 mAh	27	3 von 5
2	Dual Charger	Bigben	2	2	USB	1200 mAh	30	4 von 5
3	Charging Station	Brooklyn	2	1	USB	1800 mAh	30	4 von 5
4	Charge Dock	Logic 3	1	1	USB	1200 mAh	25	3 von 5
5	Charge Station	Nyko	2	2	Stromnetz	1200 mAh	40	4 von 5



NEWS-TICKER >> +++ **Flugverbot:** Seit Anfang Oktober ist die Benutzung von Nintendos DS auf japanischen Flügen während des Starts und der Landung verboten. +++ **Dinos exklusiv?** "Monster Hunter 3" wird für Wii erscheinen. Ob sich die in der Vergangenheit angekündigte PS3-Version noch in Arbeit befindet, wurde von Capcom weder bestätigt noch dementiert. +++ **Abgeschmettert:** Einer gekürzten Version von "Manhunt 2" wurde von der englischen BBFC

Turning Point: Fall of Liberty

PS3 / 360 » Codemasters » 1. Quartal 2008

GAMES • Die Nazis greifen die Vereinigten Staaten an, New York wird dank überlegener Technologie überrannt, die alliierte Streitmacht gibt es nicht – und alles nur, weil der spätere britische Premierminister Churchill bei einem Autounfall 1931 getötet wurde. Um dieses "Was wäre wenn"-Szenario stricken Spark Unlimited ("Call of Duty: Finest Hour") einen geradlinigen Ego-Shooter, den Spieler aus den Augen eines unbedarften Bauarbeiters erleben. Während die Luftflotte den Big Apple zu Mus verarbeitet, liefert Ihr Euch vor zerstörten Wahrzeichen Straßenkämpfe gegen gewiefte Nazi-Soldaten und löst kontextsensitive Nahkampfmoves aus. Die Story punktet mit einem frischen Twist, zudem spielt sich "Turning Point" gut, darf grafisch aber noch zulegen.

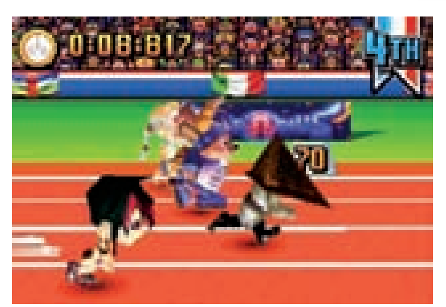


360 Vor den Ruinen des Chrysler-Gebäudes kämpft Ihr in New York City als Bauarbeiter Dan Carter ums nackte Überleben gegen die deutschen Invasoren.

New International Track & Field

DS » Konami » 2008

GAMES • Zum 25-jährigen Jubiläum feiert Konamis schweißtreibendstes Spiel jenseits der "Dancing Stage"-Serie ein Comeback: Bei "New International Track & Field" betätigt Ihr Euch als Handheldsportler und tretet bei über 20 Disziplinen an. Neben den obligatorischen Leichtathletik-Wettbewerben wie Weitsprung oder 100-Meter-Lauf zeigt Ihr Euer Können u.a. beim Gewichtheben, Bogenschießen oder im Radrennen. Tempo macht Ihr durch flinkes Hin- und Herwischen des Stylus auf dem Touchscreen, was anstrengend, aber auch schnell begriffen ist. Wir konnten leider nur ein paar Disziplinen anspielen, die machten aber bereits eine Menge Laune. Nicht zuletzt wegen der knuffigen Cartoon-Grafik mit witzigen Cartoon-Figuren: Auf Laufbahn und Schießstand sind nicht nur von den Anime- und Cartoon-Spezialisten Udon Entertainment gestaltete Sportler dabei, auch Konami-Ikonen wie z.B. Pyramidhead aus "Silent Hill" stellen sich dem Wettkampf.

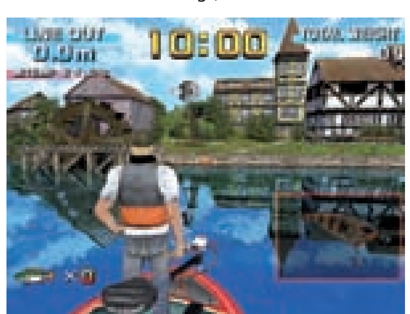


DS Beim Sprint malträtiert Ihr Eure Fingermuskeln und den Touchscreen.

Sega Bass Fishing

Wii » Sega » 1. Quartal 2008

GAMES • Wer Lust auf eine Runde Angelspaß hat, es aber nicht übers Herz bringt, echte Fische abzumurksen, für den ist der Wii goldrichtig. Im Frühjahr bringt Sega eine Neuauflage der extravaganten Dreamcast-Fischjagd für die Trendkonsole des ehemaligen Rivalen – in 15 malerischen Seelandschaften werft Ihr via Remote-Schwung die Angelrute aus. Übrigens: Exklusiv für Wii kommt eine "Samba de Amigo"-Neuauflage.



Wii Angeln – entspannend oder langweilig?

Rundumschutz

HARDWARE • Sicherheit wird bei Nintendo großgeschrieben, denn seit Mitte Oktober liegt allen neu verkauften Wii-Konsolen eine griffige Silikonhülle gratis bei. Der flexible Schutz wird über die Remote gestülpt und schützt den Controller beim Herunterfallen. Außerdem liegt der Controller dank geriffelter Oberfläche besser in der Hand. Wii-Besitzer können sich online bis zu vier Schutzhüllen unter Angabe der Wii-Seriennummer kostenlos nachbestellen. wii.nintendo.de/22790.html

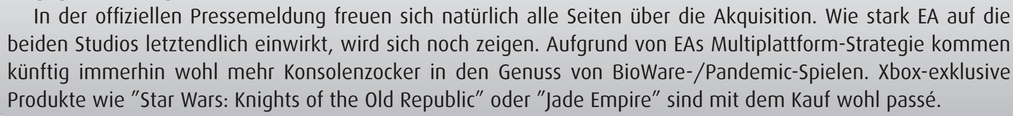


EA kauft BioWare/Pandemic

BUSINESS • Software-Gigant Electronic Arts war mal wieder auf Shopping-Tour. Auf der Einkaufsliste: Rollenspiel-Schwergewicht BioWare (u.a. "Star Wars: Knights of the Old Republic" und "Mass Effect") und die Action-Profis Pandemic (u.a. "Star Wars Battlefront"- und "Mercenaries"-Reihe). Die beiden Studios fusionierten 2005 zu BioWare/Pandemic, Eigentümer war die private Investmentgesellschaft Elevation Partners. Ziele dieser Zusammenlegung waren unter anderem die Beibehaltung der Unabhängigkeit sowie die Bündelung von Know-how beziehungsweise Ressourcen. EA hat die beiden Entwickler nun für satte 620 Millionen US-Dollar in bar und 155 Millionen US-Dollar in Aktien übernommen. BioWare und Pandemic werden in die EA-Games-Sparte eingegliedert, insgesamt sind weltweit etwa 800 Mitarbeiter von dem Kauf betroffen.



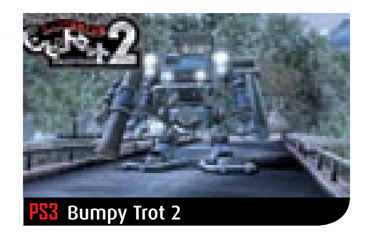
In der offiziellen Pressemeldung freuen sich natürlich alle Seiten über die Akquisition. Wie stark EA auf die beiden Studios letztendlich einwirkt, wird sich noch zeigen. Aufgrund von EAs Multiplattform-Strategie kommen künftig immerhin wohl mehr Konsolenzocker in den Genuss von BioWare-/Pandemic-Spielen. Xbox-exklusive Produkte wie "Star Wars: Knights of the Old Republic" oder "Jade Empire" sind mit dem Kauf wohl passé.



Zitat des Monats

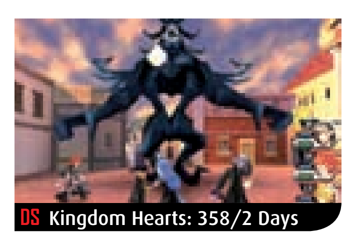
"Typen in die Weichteile zu schießen, macht immer Spaß!"
– James Tsai, Designer von "Saints Row 2"

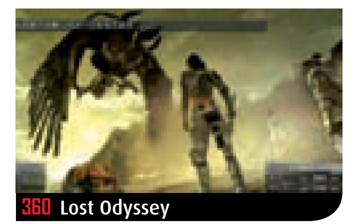
erneut die Altersfreigabe verweigert. +++ **Auf zwei und vier Rädern:** "Mario Kart Wii" verblüfft neben einem Online-Modus für bis zu zwölf Spieler mit einer gewagten Neuerung: Erstmals werdet Ihr auch mit Motorrädern auf die Piste gehen. +++ **Sammlerstück:** Vorbesteller der amerikanischen "Super Mario Galaxy"-Version erhalten eine limitierte Sammlermünze gratis. +++ **Verschmelzung:** Die Entwicklerstudios Shiny und The Collective fusionieren. +++ **Mini-RPG:** Mistwalker gibt die Entwicklung des Rollenspiels "Blue Dragon DS" bekannt. +++

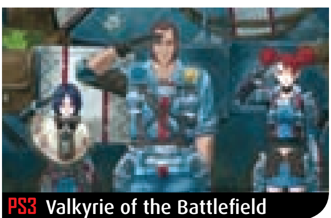

PS3 Bumpy Trot 2

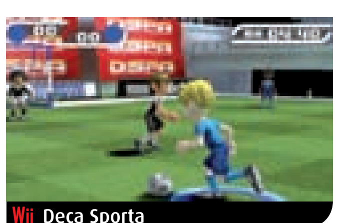


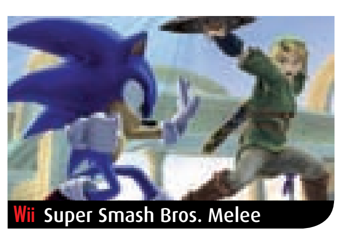


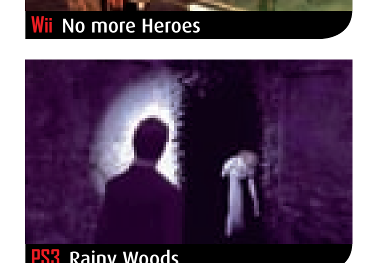

DS Kingdom Hearts: 358/2 Days


360 Lost Odyssey


PS3 Valkyrie of the Battlefield


Wii Deca Sporta


Wii Super Smash Bros. Melee


Wii No more Heroes


Wii Opoona


360 Infinite Undiscovery


PSP Kingdom Hearts: Birth by Sleep

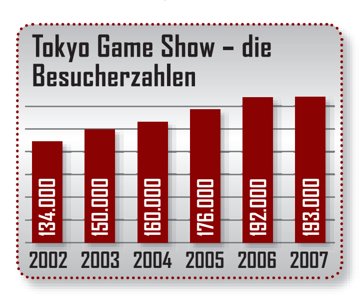
PS3 Rainy Woods


PS3 White Knight Story

Tokyo Game Show 2007

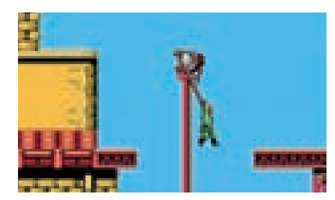
Besucherrekord: 193.000 Leute strömten auf die Tokyo Game Show 2007! **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots** erstmals spielbar! Dual Shock 3 enthüllt – Sony stellt neues Pad für die PlayStation 3 vor!

Trotz manch großer Schlagzeile war die Tokyo Game Show, das Mekka des japanischen Videospiels, in diesem Jahr für westliche Besucher enttäuschend. Kaum wichtige Neuvorstellungen, noch weniger sensationelle Enthüllungen. Sonic als neuer Charakter für die **Super Smash Bros. Melee**-Riege oder drei **Kingdom Hearts**-Episoden für DS, PSP und Handy sind nun mal nicht so spannend wie die Ankündigung einer brandneuen **Devil May Cry**- oder **Metal Gear Solid**-Episode – die kommen zwar, sind aber eben schon bekannt und waren auf der TGS nur in Form neuer Levels oder neuer Trailer zu sehen. So war die Messe mehr ein Spiegel des fernöstlichen Marktes denn eine spektakuläre Premierenfeier. Erkennbarer Trend Nummer 1: massig Titel für Wii und DS, die Gewinner der Stunde – und das, obwohl Nintendo wie in den Vorjahren der Veranstaltung fern blieb. Egal, ob Namcos **Active Live: Athletic World** (inklusive **Rapid River**-Paddelei), Hudsons **Deca Sporta**, die Zapper-Knallereien **Resident Evil: The Umbrella Chronicles** und **Ghost Squad** oder typische Japano-Titel wie Koeis RPG **Opoona** und der "Killer 7"-Nachfolger **No more Heroes** – viele Games erscheinen exklusiv für Wii oder DS; die Hersteller zollen damit der aktuellen Marktlage Tribut. Doch dem abgelösten Marktführer Sony muss nicht bange sein: Sony-Computer-Entertainment-Boss Kaz Hirai nutzte die Eröffnungsrede, um die 'Expandierung der Branche hin zu neuem Wachstum' am Beispiel des Phänomens PlayStation zu erklären. Prompt gab's zahlreiche PS3-exklusive Titel zu sehen: Neben gebuchten Blockbustern à la **Gran Turismo 5: Prologue** traten Level 5s **White Knight Story** oder **Valkyrie of the Battlefield** von Sega auf. Die Xbox 360 hingegen fristet in Fernost weiterhin ein Schattendasein – von einigen Lichtblicken wie **Lost Odyssey** oder **Guilty Gear 2: Ouverture** abgesehen. Bleibt eine solide Tokyo Game Show, die ihren Stellenwert im internationalen Messevergleich festigt, wie die anderen Ausstellungen aber mit der 'Alle-Next-Gen-Konsolen-sind-schon-da'-Tatsache zu kämpfen hat.

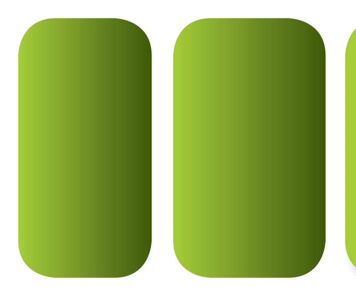


Capcom Gamers Day

Perfektes Timing sieht anders aus: Just zum Redaktionsschluss lädt Capcom zum alljährlichen Gamers Day ein – diesmal nach London. Dort werden wir nicht nur neue Szenen von "Devil May Cry 4" bestaunen (und anzocken), sondern auch andere Next-Gen-Kracher des japanischen Traditionsherstellers zu Gesicht bekommen: Aufsehen sollte vor allem das Remake des 1988er-Action-Plattformers "Bionic Commando" erregen. Doch es warten noch mehr Überraschungen auf PS3-, Xbox-360- und Wii-Besitzer. Alle Infos dazu gibt's natürlich in der nächsten Ausgabe.




Fast 20 Jahre liegen zwischen Ur-"Bionic Commando" (links) und Neuauflage.



PREVIEW

Spiele-Veröffentlichungen der kommenden drei Monate

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
PLAYSTATION 2	ATV Offroad Fury 4	Sony	Rennspiel	5. Dezember
	Avatar: Der Herr der Elemente – Die Erde brennt	THQ	Action-Adventure	November
	Boogie	Electronic Arts	Musikspiel	29. November
	Dragon Ball Z: Tenkaichi 3	Atari	Beat'em-Up	November
	Guitar Hero III	Activision	Musikspiel	22. November
	High School Musical	Buena Vista	Musikspiel	9. November
	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Rennspiel	22. November
	Simpsons, Die – Das Spiel	Electronic Arts	Action-Adventure	2. November
	Syphon Filter: Dark Mirror	Sony	Action	7. November
	Time Crisis 4	Sony	Action	28. November
	Tony Hawk's Proving Ground	Activision	Sportspiel	2. November
	WWE SmackDown vs. Raw 2008	THQ	Sport	9. November
PLAYSTATION 3	Army of Two	Electronic Arts	Action	30. November
	Assassin's Creed	Ubisoft	Action-Adventure	November
	Burnout Paradise	Electronic Arts	Rennspiel	24. Januar
	Call of Duty 4	Activision	Ego-Shooter	8. November
	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	23. November
	Frontlines: Fuel of War	THQ	Ego-Shooter	Januar
	Guitar Hero III	Activision	Musikspiel	22. November
	Half-Life 2: The Orange Box	Electronic Arts	Ego-Shooter	13. Dezember
	Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	Action-Adventure	November
	Lego Star Wars: Die komplette Saga	Activision	Action	8. November
	Medal of Honor Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	6. Dezember
	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Rennspiel	22. November
	Ratchet & Clank: Tools of Destruction	Sony	Jump'n'Run	9. November
	Simpsons, Die – Das Spiel	Electronic Arts	Action-Adventure	8. November
	Tony Hawk's Proving Ground	Activision	Sportspiel	2. November
	Uncharted: Drake's Schicksal	Sony	Action-Adventure	5. Dezember
	WWE SmackDown vs. Raw 2008	THQ	Sport	9. November
XBOX 360	Ace Combat 6: Fires of Liberation	Atari	Action	November
	Army of Two	Electronic Arts	Action	30. November
	Assassin's Creed	Ubisoft	Action-Adventure	November
	Avatar: Der Herr der Elemente – Die Erde brennt	THQ	Action-Adventure	November
	Burnout Paradise	Electronic Arts	Rennspiel	24. Januar
	Call of Duty 4	Activision	Ego-Shooter	8. November
	Dancing Stage Universe	Konami	Tanzspiel	November
	Dark Messiah of Might & Magic: Elements	Ubisoft	Rollenspiel	22. November
	Dynasty Warriors: Gundam	Koei	Action	9. November
	Frontlines: Fuel of War	THQ	Ego-Shooter	Januar 2008
	Guitar Hero III	Activision	Musikspiel	22. November
	Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	Action-Adventure	November
	Lego Star Wars: Die komplette Saga	Activision	Action	8. November
	Mass Effect	Microsoft	Rollenspiel	23. November
	Naruto Rise of a Ninja	Ubisoft	Action	1. November
	NASCAR 08	Electronic Arts	Rennspiel	2. November
	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Rennspiel	22. November
	Simpsons, Die – Das Spiel	Electronic Arts	Action-Adventure	2. November
	TimeShift	Vivendi	Ego-Shooter	2. November
	Tony Hawk's Proving Ground	Activision	Sportspiel	2. November
	WWE SmackDown vs. Raw 2008	THQ	Sport	9. November
WII	Brothers in Arms Double Time	Ubisoft	Ego-Shooter	22. November
	Dewy's Adventure	Konami	Action-Adventure	November
	Dragon Ball Z: Tenkaichi 3	Atari	Beat'em-Up	November
	Dragon Blade: Wrath of Fire	D3P	Action	2. November
	EA Playground	Electronic Arts	Geschicklichkeit	8. November
	Endless Ocean	Nintendo	Simulation	9. November
	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	23. November
	Geometry Wars: Galaxies	Vivendi	Action	14. Dezember
	Guitar Hero III	Activision	Musikspiel	22. November
	High School Musical	Buena Vista	Musikspiel	9. November
	Lego Star Wars: Die komplette Saga	Activision	Action	8. November
	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Rennspiel	29. November
	Nitro Bike	Ubisoft	Rennspiel	22. November
	Pokémon Battle Revolution	Nintendo	Kartenspiel	7. Dezember
	Rayman Raving Rabbids 2	Ubisoft	Geschicklichkeit	November
	Resident Evil: Umbrella Chronicles	Capcom	Action-Adventure	30. November
	Simpsons, Die – Das Spiel	Electronic Arts	Action-Adventure	2. November
	Super Mario Galaxy	Nintendo	Jump'n'Run	16. November
	Tony Hawk's Proving Ground	Activision	Sportspiel	2. November
	WWE SmackDown vs. Raw 2008	THQ	Sport	9. November

Was bedeutet...?

MAN!AC

Das gefällt uns:
- **über 100 Seiten**
- **mindestens 5 Bildschirmfotos auf jeder Seite**
- **zusätzliche Infos auf DVD**

Daran muss gearbeitet werden:
- **noch mehr Spiele im Preview- und Testteil**
- **spielbare Demos**
- **alle Spiele auf DVD**

Dank neuem Look auf der Überholspur: MAN!AC passt sich dem Next-Gen-Trend an und bietet noch bessere Optik sowie mehr Inhalte.

POTENZIAL: 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Angespielt: Für das Preview steht uns eine spielbare Version zur Verfügung, wir können also tiefergehende Eindrücke schildern und eine Einschätzung abgeben, in welchen Wertungsregionen der Titel beim Test wohl landen wird.

MAN!AC

Optisch gefällt die Neuausrichtung von MAN!AC, auch inhaltlich überzeugen die neuen Rubriken und Elemente. Langjährige Leser müssen sich jedoch erst an das frische Design gewöhnen.

POTENZIAL: Einschätzung nicht möglich

First Look: Uns liegen erste Bilder und Infos vor oder wir konnten den Entwicklern beim Spielen über die Schulter schauen. Für eine kompetente Potenzial-Einschätzung reichen unsere Eindrücke allerdings nicht.



	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
PSP	Alien vs. Predator	Vivendi	Action	14. Dezember
	ATV Offroad Fury Pro	Sony	Rennspiel	5. Dezember
	Castlevania: The Dracula X Chronicles	Konami	Action-Adventure	November
	Coded Arms Contagion	Konami	Ego-Shooter	8. November
	Legend of Spyro: The Eternal Night	Vivendi	Jump'n'Run	4. Quartal
	Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	29. November
	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Sportspiel	November
	Silent Hill Origins	Konami	Action-Adventure	November
	Simpsons, Die – Das Spiel	Electronic Arts	Action-Adventure	8. November
	Sonic Rivals 2	Sega	Action	November
	Syphon Filter: Logan's Shadow	Sony	Action	7. November
	Warhammer 40k Squad Command	THQ	Strategie	23. November
	Wipeout Pulse	Sony	Rennspiel	21. November
	WWE SmackDown vs. Raw 2008	THQ	Sport	9. November
DS	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	23. November
	Flash Focus	Nintendo	Geschicklichkeit	23. November
	Geometry Wars: Galaxies	Vivendi	Action	14. Dezember
	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	Sega	Sport	4. Quartal
	Mario Party DS	Nintendo	Partyspiel	23. November
	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Rennspiel	22. November
	Orcs & Elves	Electronic Arts	Rollenspiel	15. November
	Panzer Tactics DS	10tacle Studios	Strategie	4. Quartal
	Rayman Raving Rabbids 2	Ubisoft	Geschicklichkeit	November
	Shrek – Oger oder Dresel	Activision	Jump'n'Run	22. November
	Simpsons, Die – Das Spiel	Electronic Arts	Action-Adventure	2. November
	Tony Hawk's Proving Ground	Activision	Sportspiel	2. November
	Warhammer 40k Squad Command	THQ	Strategie	23. November
	WWE SmackDown vs. Raw 2008	THQ	Sport	9. November

Super Mario Galaxy

Fünf Stunden, die sich wie fünf Minuten anfühlten: Lest hier, was wir während unseres Probespiels alles erlebt haben.



Wii Der Ausgangspunkt Eurer Weltraumausflüge: Auf dem Ring-Kometen steuert Ihr die zahlreichen Planeten an.

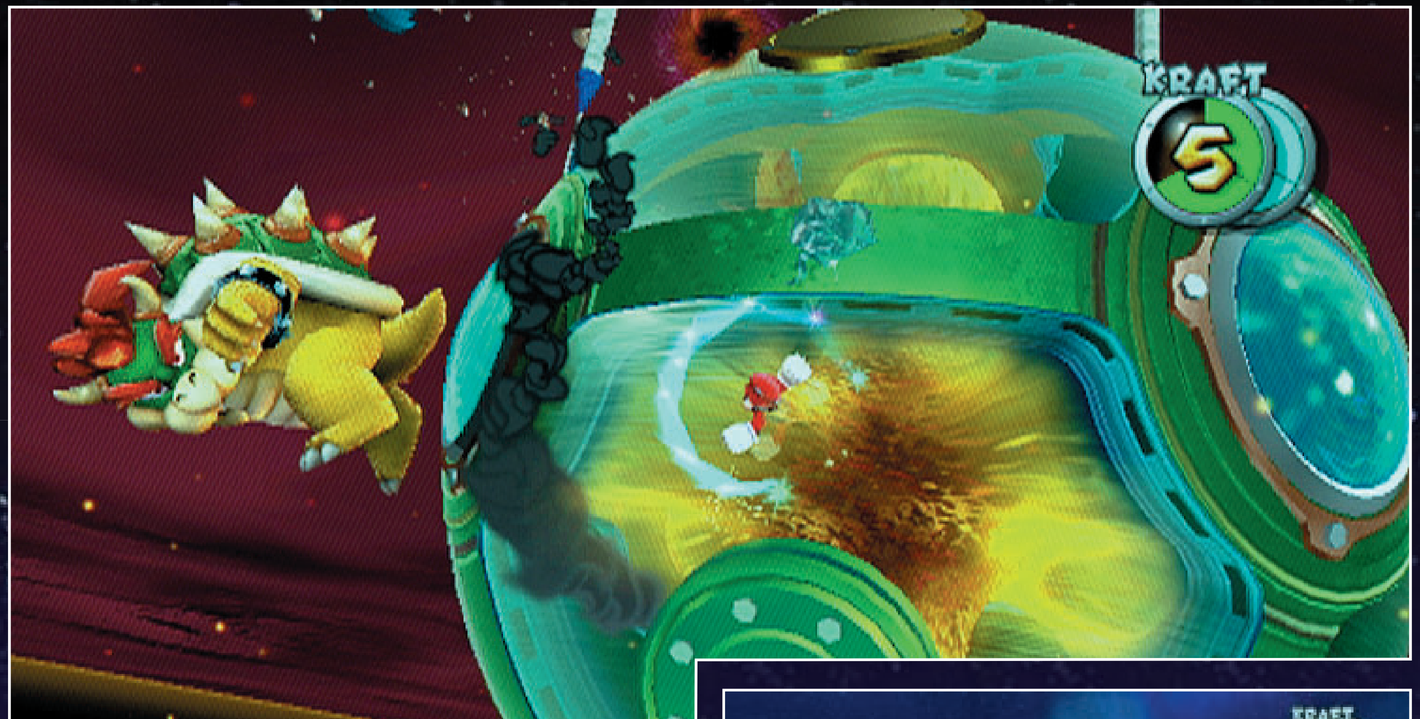
Bedarf Mario einer Einführung? Muss man Shigeru Miyamoto wirklich vorstellen? Wir sagen: nein – denn immerhin handelt es sich bei dem Einen um die bekannteste Videospielfigur der Welt und bei dem Anderen um dessen geistigen Vater. Wir springen lieber ohne weitere Einführung direkt ins Spiel und starten mit dem Intro des Spiels voll durch: Vergnügt hopsen wir mit Mario durch das festlich geschmückte Pilzkönigreich; Laternen werfen ein schummeriges Licht auf das verschlafene Nest, im See neben uns spiegeln sich die hell erleuchteten Fenster des Schlosses. Wir wechseln das ein oder andere Wort mit den Pilzköpfen und freuen uns über die herrlich plastische Bonbon-Optik. Auf Anhieb fühlen wir uns heimisch in dem romantischen Städtchen – Erinnerungen an die ersten Schritte im Schlossgarten von "Super Mario 64" kommen hoch.

Plötzlich werden wir aus der Videospiel-Idylle herausgerissen: Eine bedrohliche Armada aus Flugschiffen verdunkelt den Himmel, laute Kanonenschläge durchbrechen die Stille. Flammende Kugeln prasseln auf den Marktplatz, Türme stürzen ein, Toads gehen zu Boden oder werden in Kristalle eingesperrt – das beschauliche Örtchen verwandelt sich binnen Sekunden in ein flammendes Inferno. Die Boote nehmen Kurs auf die Burg, die Kamera rückt eine Piratenflagge ins Bild. Statt eines Totenschädels flattert Bowsers Antlitz im Wind. War ja klar, dass Marios Erzfeind hinter dem Angriff steckt...

"Prinzessin Peach!", schießt es uns durch den Kopf. Ungeschützt steht die blaublütige Blondine auf ihrem Balkon, lediglich flankiert von zwei schwächlichen Toads. Jetzt heißt es keine Zeit zu verlieren: Wohl wissend, dass wir Peachs Schicksal ohnehin nicht abwenden können (und eigentlich auch nicht wollen, sonst wäre das Spiel ja schon vorbei), nehmen wir unsere viel zu kurz geratenen Beine in die Hand, rasen schnurstracks zum Schloss und weichen dabei dem Beschuss der Luftpiraten aus.

»Das audiovisuell betörendste Wii-Spiel«

"Jede Sekunde wird der Koopa-King die holde Maid vom Balkon stehlen", vermuten wir. Falsch gedacht! Bowser, immer noch auf seinem Luftschiff stehend, reißt die Hände empor und beschwört einen grellen Lichtball mit zuckenden Blitzen herauf. Daraufhin schiebt sich eine



Wii Grandios inszenierte Bosskämpfe: Weicht den Stampfattacken von Echsenkönig Bowser aus und packt ihn anschließend am Stummelschwänzchen.



Wii Leuchtende Farben, plastische Formen und tolle Beleuchtung – die Grafik von "Super Mario Galaxy" setzt auf dem Wii neue Standards.



Wii Und noch ein dicker Brummer: Als Biene Mario bewundern wir das flauschige (und phänomenal gut aussehende) Fell der beleibten Bienenkönigin.

riesige fliegende Untertasse durch die dicken Nebelschwaden; ungewohnt orchestrale Musik zieht auf und ein Close-Up auf das aufgerissene Auge der Prinzessin sorgt für filmreife Dramaturgie. Doch es wird noch besser: Das von Bowser herbeigerufene Flugobjekt lockert mit Laserstrahlen die Erde rund um das royale Bauwerk, die Schlossbrücke, auf der wir gerade stehen, bricht in Einzelteile zusammen. Anschließend verankert es massive Eisenketten am losgelösten Fundament und hebt den Palast an. Immer weiter steigt das Abschleppkommando auf, die Erde darunter wird kleiner und kleiner. Plötzlich ein Lichtblick: Mario hat es tatsächlich noch an Bord der fliegenden Festung geschafft! Bevor wir uns darüber freuen können, tritt (bzw. fliegt) Bowser-Handlanger und Hexenmeister Kamek auf den Plan und befördert uns mittels einer Magieattacke in die endlosen Weiten des Weltalls.

Schon nach dem spielbaren Intro steht fest: Mit "Super Mario Galaxy" hat Nintendo das audiovisuell betörendste Wii-Spiel in petto. Vor allem an der Grafik kann man sich nicht satt sehen. Gegen einen so stilsicheren, sauberen und farbenfrohen Look müssen sogar die meisten HD-Titel der Konkurrenzkonsolen die Segel streichen. Vor allem der Kniff mit dem übertriebenen Leuchten der Charaktere – Mario wirkt, als würde er von mehreren Scheinwerfern angestrahlt werden – ist genial: So kaschiert man nicht nur eventuelle Treppchenbildung, sondern verleiht den Figuren auch eine Extraportion Plastizität.

Was wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht ahnen: Die Grafik sollte in den nächsten fünf Stunden noch vom Spielablauf übertrumpft wer-



Wii Für jeden was dabei: Die vor Abwechslung strotzenden Himmelskörper befriedigen sowohl die Bedürfnisse von feurigen Jump'n'Run-Typen...



Wii ...als auch die von naturverbundenen Wald- und Wiesenfreunden. Jeder Planet hält ganz unterschiedliche Rätsel und Geschicklichkeitstests parat.



Wii Im Weltall ist was los: Die Rakete im Hintergrund ist nicht nur Zierde, sondern kann auch betreten werden.

MARIO, DER MINIGAME-MAN!AC

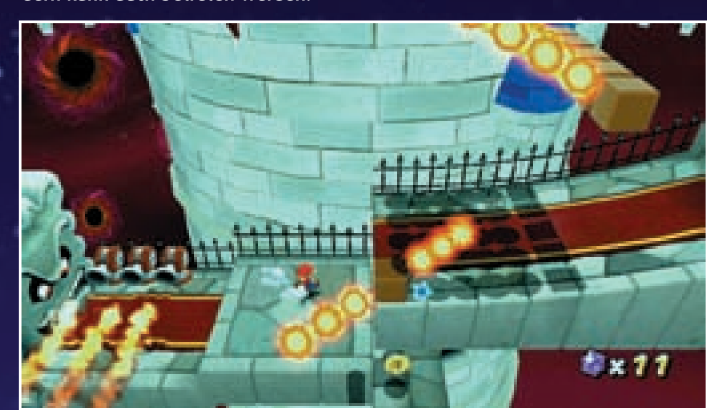


Schon zu N64-Zeiten betätigte sich Multitalent Mario gerne abseits der Jump'n'Run-Pfade: Da wurde gerutscht und mit der Flügel-Kappe abgehoben. Ob Ihr auch dieses Mal die Lüfte frei unsicher machen dürft, wissen wir nicht. Während unseres Probespiels entdeckten wir aber einige andere witzige Disziplinen: Auf einer Plastikkugel rollten wir über einen knifflige Parcours und plätteten Goombas. Hierbei kippt Ihr nicht wie bei "Monkey Ball" den Untergrund, sondern bewegt den Ball direkt – die Fernbedienung haltet Ihr senkrecht wie einen Joystick. Ungewöhnlich, aber sehr intuitiv. Weiterhin steuerten wir durch Neigungen der Remote einen Rochen über eine Wasserstrecke. Und wir sind uns sicher – da kommt noch mehr...

den. Zugegeben, dank Probezocks auf E3-Messe und Games Convention vermuteten wir schon, dass Miyamotos neuester Streich auch spielerisch ein Knaller werden würde, eine solche Qualität hatten wir uns trotzdem nicht erträumen lassen. Machen wir aber erst einmal dort weiter, wo wir storytechnisch aufgehört hatten...

Nachdem uns Kamek ins All beförderte, landen wir nun auf einem kleinen, von putzigen Sternen bewohnten Kometen. Dieses ringförmig angeordnete Refugium nimmt eine ähnliche Rolle ein, wie das Schloss in "Super Mario 64". Der Zutritt zu den Levels erfolgt allerdings nicht durch Sprünge in Bilderrahmen, sondern über kleine Sternwarten. Von hier aus habt Ihr Zugriff auf verschiedene Galaxien. Diese wollen jedoch erst mit einer bestimmten Anzahl an Sternen freigeschaltet werden. Also schnell die erste Warte betreten, auf der Karte den gewünschten Himmelskörper angewählt und schon fliegt die Hüpf-Ikone mit ausgebreiteten Armen den Landeplatz an. Diese kurzen Sequenzen sehen nicht nur hübsch aus, sie kaschieren auch geschickt die minimalen Ladezeiten – wirkliche Unterbrechungen gibt es nie.

Auf dem Planeten angekommen, wagt Chefredakteur Olli – der sich der Wii-Steuereinheiten bemächtigt hat und fortan kaum noch vom Spiel loszueisen ist – die ersten Schritte.



Wii Oldschool: Mies gelaunten Stein-Whoomps ausweichen und über Feuerbälle springen – da kommt Retro-Feeling auf.

Mit dem Analogstick dirigert er Mario, via A-Knopf hüpft er und per Steuerkreuz dreht er die Kamera (funktioniert nur auf größeren Planeten). Ein Remote-Schüttler lässt den Klempner eine Wirbel- und ein Druck auf den Z-Button eine Stampfattacke ausführen. Das ist auch für einen Mittdreißiger verständlich. Doch als ihn die Stern-Suche auf den ersten Winz-Planeten führt, tut sich unser 'Senior' plötzlich schwer: Mario umrundet den Himmelskörper kopfüber – und Olli verliert die Orientierung. Als dann noch ein gemeiner Goomba (der unbestritten mächtigste Widersacher in "Mario"-Spielen) seine Witterung aufnimmt, ist die Panik groß! Der erste Hüpfer des Chefs geht ins Leere, der darauf folgende Drehangriff ebenfalls. Es kommt, wie es kommen muss: Der wandelnde Steinpilz ringt Olli mit einem unvorhersehbaren Vorstoß nieder...

Naja, eigentlich ist der Goomba nur langsam herumgewatschelt, den Rest hat der Chef selbst übernommen. "Das kann man ja nicht mit anschauen!", erschallt es im Chor vom Rest der Redaktion. "Zeig mit der Fernbedienung auf den Bildschirm", wird der Debütant beim Neustart angewiesen. "Und jetzt ziel mit dem Fadenkreuz auf den Gegner und verschieß via B-Trigger Sternensplitter."

Und siehe da: durch die neu erworbenen Skills wird die Auseinandersetzung zum Kinderspiel. Ein Splitter wird verschossen und der Widersacher kurzzeitig augeknockt.

»Der erste Hüpfer geht ins Leere, der darauf folgende Drehangriff ebenfalls.«



Wii Italienischer Appetithappen: Wenn Mario sich jetzt nicht sputet, endet er im hohlen Zahn der gefräßigen Riesenpflanze.

Anschließend reicht eine einfache Berührung des Goombas aus, um ihn in den Allerwertesten zu treten. Motiviert durch dieses Erfolgserlebnis funktioniert wenige Minuten später auch der Rest wunderbar: Gestirne umrunden, Gegner ausschalten, Sternenteile verschießen – mit etwas Übung kein Problem!

Als dann endlich ein Telefonklingeln den Chef zur Pflicht ruft, übernehme ich wieder das Ruder. Jetzt kann die Weltraum-Kreuzfahrt endlich richtig losgehen: Von Planet zu Planet hüpfe ich durch die Galaxie oder überbrücke größere Distanzen mithilfe von Sternen-Katapulten. Meine Euphorie steigt von Minute zu Minute. So dermaßen viele Ideen, Abwechslung und Liebe zum Detail steckt in keinem anderen Spiel. Jeder Himmelskörper unterscheidet sich vom vorangegangenen: Eben musste ich auf einem zerklüfteten, vulkanartigen Planeten noch aufpassen, dass ich nicht in den tödlichen Kern falle, kurz darauf springe ich über den Rand eines flunderförmigen Metallplaneten, um an dessen Unterseite – auf dem Kopf laufend – Münzen und Sternensplitter aufzuspüren.

Danach geht's weiter auf einen Plexiglas-Planeten, bei dem ich dank einer kleinen Öffnung ins Innere gelange. Hier wartet eine weitere Überraschung: Die Kamera fängt das Geschehen aus der Seitenperspektive ein und verwandelt es in eine klassische 2D-Hüpferei. Allerdings haben sich die japanischen Entwickler auch hier kreativ ausgetobt: Je nachdem, vor welchem Hintergrund wir uns bewegen, watscheln wir über den Boden oder gehen buchstäblich an die Decke (und laufen abermals kopfüber durch die Gegend, gehalten von der Gravitation) – genial!

Ohnehin finden Mario-Veteranen an allen Ecken und Enden Anspielungen auf ältere Episoden: An einer Stelle erzeugen wir zum Beispiel Klänge durch das Aufsammeln von Musiknoten. Heben wir die Objekte im richtigen Rhythmus auf, reihen sich die Einzeltöne erkennbar zu einer "Super Mario Bros."-Melodie zusammen.

Auch ein Großteil der Gegner sind Kennern vertraut: die cholerische Wiggler-Raupe, bissige Kettenhunde, zielsuchende Kugel-Willys und putzige Koopas. Den Schildkrötenpanzer Letzterer dürft Ihr wie immer als Wurfgeschoss einsetzen – dazu führt Ihr mit der Remote eine Schleuderbewegung aus.

Neben den bekannten Elementen sorgt das innovative Planeten-Setting und die fantastische Präsentation jedoch dafür, dass sich die Weltraum-Odyssee niemals altmodisch anfühlt. Zu meckern gibt's fast nichts, lediglich die Spielführung ließ etwas zu wünschen übrig: Bevor wir wussten, wo's lang geht, war manchmal etwas nervige Investigation nötig. Schwamm drüber: Wenn Umfang und Schwierigkeitsgrad stimmen (die Bosse waren einen Tick zu leicht), wird's nicht nur die frischeste 3D-Hüpferei seit "Super Mario 64", sondern auch die beste! *ak*



Wii Bisher die kniffligste Passage: Während sich die löchrige Plattform bewegt, müsst Ihr über Laserbarrieren springen.



Wii Die Welt steht Kopf: Die Unterseiten von solchen Winz-Planeten beherbergen oft wertvolle Schätze wie Sternensplitter, Extraleben oder Münzen.

INFOS

System	Wii
Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Jump'n'Run
Termin	16. November

SUPER MARIO GALAXY

Das gefällt uns:
- » abgefahrene Kulisse
- » ausgeklügelte Steuerung und Kameraführung
- » fantastische Grafik und Musik
- » strotzt vor Kreativität

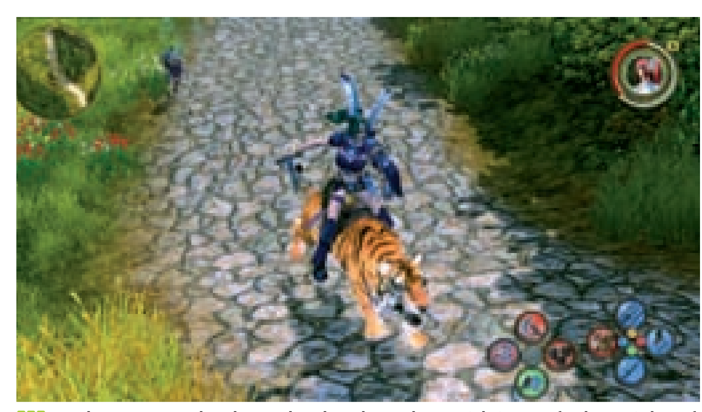
Daran muss gearbeitet werden:
- » Spieler wird manchmal etwas allein gelassen

Link, nimm dich in Acht – Mario will dich von deinem Wii-Referenzthron schubsen! Und dank eines traumhaften Spiels könnte er durchaus Erfolg haben.

POTENZIAL
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Sacred 2 - Fallen Angel

Spiel's noch mal, Sam: Der Nachfolger des PC-Hits "Sacred" lässt nun auch Konsoleros fröhlich Monster metzeln. Und das in ungeahnter Freiheit.



360 Hoch zu Ross: Jeder der sechs Charaktere kann sich im Laufe des Spiels auf ein anderes Reittier schwingen. Die Seraphim galoppiert mit dem edlen Tiger.

Sehnt Ihr Euch nach weitläufigen grünen Wiesen, mächtigen Gebirgen und dunklen Kerkern, gefüllt mit Monstern und Schätzen, wie Ihr sie schon in "Baldur's Gate" oder "Diablo" bereist habt? Nach einer Spielwelt mit unzähligen Aufgaben und Geheimnissen, die es zu entdecken gilt? Ihr wollt Stunde um Stunde mit einem individuellen Charakter verbringen, den Ihr on- und offline gleichermaßen nutzen könnt? Dann solltet Ihr einen Ausflug nach Ancaria ins Auge fassen.

2.000 Jahre vor den Geschehnissen des ersten Teils lässt Euch "Sacred 2" mit einem von sechs Charakteren durch die Welt streifen, wie es Euch beliebt. Vorher müsst Ihr Euch nur entscheiden, ob Ihr auf der Licht- oder lieber auf der Schattenseite spielen wollt. Das hat direkten Einfluss auf die Geschichte: Als Lichtgestalt seid Ihr der klassische Held, der immer allen Gutes will. Als finsterer Geselle hingegen handelt Ihr nur zu Eurem Vorteil. Beispiel gefällig? Nehmen wir an, Ihr müsst ein Wassermonster bekämpfen. Als Strahlemann reißt Ihr einen Staudamm ein und spült das Ungetüm davon. Als Düsterling jedoch geht Ihr einen Pakt mit Orks ein: Sie kümmern sich um das Monster, während Ihr ihnen beim Plündern eines Dorfes helft. Auch wie sich die Bewohner Ancarias Euch gegenüber verhalten, hängt von Eurer Gesinnung ab. Damit aber nicht genug: Die Charakterentwicklung ist so gestaltet, dass Ihr nicht alle Fertigkeiten lernen könnt. Ihr werdet fortwährend vor Entscheidungen gestellt, wie Ihr Euer Alter Ego ausarbeiten wollt.

»Streift mit einem von sechs Charakteren durch die Welt, wie es Euch beliebt.«

Dazu kommt die originelle Einbindung des Online-Modus, der mit der Offline-Variante verschmilzt: Gehen Freunde von Euch online, während Ihr spielt, können sie zu Euch stoßen und das Hauptabenteuer mitspielen. Das Verlassen der Partie mit allen gesammelten Schätzen ist jederzeit möglich. Auch Online-spezifische Modi mit weltweiten Leaderboards (wie z.B. ein Arena-Modus, in dem Ihr mit anderen Spielern Monster kloppt) sind geplant. Abgerundet wird der Langzeitspaß durch die Achievements: Plättet Ihr etwa eine bestimmte Anzahl an Trollen, tragt Ihr fortan Titel wie den "Heroischen Trollkiller". Leider müssen Konsolen-Abenteurer getrennt von ihren PC-Kollegen auf Expedition gehen. *jk*



360 Passen alle Rüstungsteile zueinander, schützt Euch der Harnisch noch besser.

360 Auch Drachen leben in Ancaria: Einige müsst Ihr bekämpfen; andrere, wie dieser rote Geselle, lassen Euch aufsteigen und losfliegen.



INFOS

System	360
Entwickler	Ascaron Entertainment, Deutschland
Hersteller	Ascaron Entertainment
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	1. Quartal 2008

SACRED 2 – FALLEN ANGEL

Vielversprechendes Action-RPG in Hack'n'Slay-Manier: Die riesige Welt, massig Aufgaben, individuellen Charaktere und Achievements sollen Euch für Monate an den Bildschirm fesseln.

POTENZIAL Einschätzung nicht möglich

ZOCKEN, WIE ES SEIN SOLLTE



ECHTER GESCHMACK UND ZERO ZUCKER

Coca-Cola zero

WWW.COKE.DE

Tekken 6



MAN!AC bringt ans Licht, was zu lange im Dunkeln lag: So will Namcos legendäre Beat'em-Up-Serie die PlayStation-3-Prügelkrone gewinnen.

Fast zweieinhalb Jahre sind vergangen, seit "Tekken 6" für die PlayStation 3 angekündigt wurde. Das sind knapp 30 Monate, über 120 Wochen, mindestens 840 Tage oder locker 20.160 Stunden, in denen wir Schlägertypen mit ein paar (grafisch enttäuschenden) Bildschirmfotos und nichtssagenden Trailern vertröstet wurden. Jetzt endlich bringen die Entwickler Licht ins Dunkel: Auf der japanischen Amusement Machine Show war die Automatenversion der HD-Schlägerei endlich spielbar, neue Screens zeigen zudem, dass sich die Optik nicht mehr hinter Konkurrenztiteln wie "Soul Calibur 4" oder "Virtua Fighter 5" verstecken muss. Ruppige Haudegen, tierische Draufgänger und grazile Ladys erstrahlen in hochaufgelöstem Glanz, zeigen ihre detaillierten Muskelpakete und tragen schicke Kleider, die realistische Falten werfen. Optisches Glanzlicht sind derzeit die Effekte: Treffer verursachen "Tekken"-typisch bunte Lichtbälle oder kleine Explosionen – so genial ausgesehen haben diese aber noch nie. Enttäuschend hingegen ist die Interaktion mit den Arealen – sowohl in grafischer wie spielerischer Hinsicht: Werdet Ihr an die Arenabegrenzung geprügelt, gibt's weder bröckelnde Mauern noch zerbrechende Säulen; wir konnten nur einen satten Special Move erspähen, der den Boden bersten und die Kombattanten eine Etage nach unten purzeln ließ. Die architektonische bzw. landschaftliche Gestaltung von verschneitem Gebirge, atmosphärischen Ruinen, prunkvollem Ballsaal oder asiatischem Markt gefielen mit animierten Elementen und realistischer Beleuchtung. In einer düsteren Tropfsteinhöhle staunten wir über die prachtvollen Spiegelungen in den Wasserpfützen – leider nur solange, bis einer der Charaktere rücklings darin landete und keinerlei Wellen schlug oder Spritzer verursachte.

Die (käsige) Hintergrundgeschichte dreht sich einmal mehr um den mächtigen Mishima-Clan, der sich diesmal gar zu einer unabhängigen Nation erklärt und nur noch von der mysteriösen G-Corporation gestoppt werden kann. Mittendrin im Kampf um die Macht und dem daraus resultierenden 'King of the Iron Fist'-Turnier sind über 30 altbekannte

Die Bilder auf dieser Doppelseite stammen von der Arcade-Version. Da der Spielautomat aber auf der PlayStation-3-Hardware basiert, wird die PS3-Umsetzung grafisch mindestens ebenbürtig sein.





Yoshimitsu zeigt Bob, aus welchem Holz "Tekken"-Kämpfer geschnitzt sind. Im rechten Bild erkennt Ihr gut die aufwändigen Effekte beim Schlagabtausch.



Ach, sind die niedlich: Beim Fight Xiaoyu gegen Panda hüpfen putzige Ferkel zwischen den Protagonisten herum.



Heihachi Mishima is not dead: Der "Tekken"-Veteran mit der Sturmfrisur lebt zwar noch, wirkt neuerdings aber ziemlich abgemagert.

SO ÜBERBRÜCKT IHR DIE WARTEZEIT AUF "TEKKEN 6"

Ihr habt Lust auf "Tekken 6", seid aber frustriert, weil noch kein Releasetermin feststeht? Dann nutzt die Zeit, um Euer "Tekken 5"-Können zu perfektionieren. Zunächst bringt Ihr Euch in Stimmung – mit dem tollen Soundtrack zu "Tekken Dark Resurrection". Gezockt wird selbstverständlich mit dem in Japan und USA erhältlichen "Tekken 5"-Stick von Hori. Kenner entscheiden sich für die Nippon-Version – nur hier wurde ein Sanwa-Stick verbaut. Eure Spielstände sichert Ihr natürlich auf der "Tekken 5"-Memcard, ebenfalls vom Zubehörhersteller Hori. Mit dem englischsprachigen "Tekken 5: The Official Strategy Guide" schließlich kann nichts mehr schiefgehen: Hier findet Ihr unzählige Tipps auf fast 400 Seiten u.a. von Europas wohl bestem "Tekken"-Profi Ryan Hart. Wer unterwegs trainieren will, greift zum PSP-Klopper "Tekken: Dark Resurrection". PS3-Zocker schließlich laden sich "Tekken 5: Dark Resurrection" über das PlayStation Network herunter.

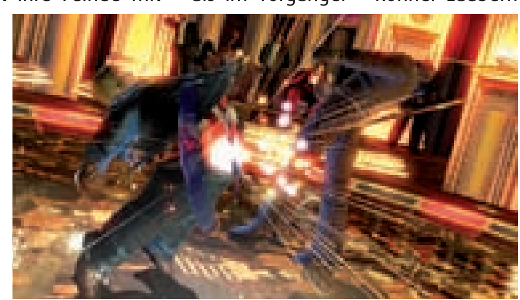
Haudegen; Serienfans freuen sich auf Lieblinge wie Kazuya, Jin, Law, King, Paul, Nina oder Heihachi – die "Dark Resurrection"-Novizen Lili und Dragunov haben den Sprung ebenfalls geschafft. Wer fehlt noch? Richtig, neue Kämpfer. Vier Debütanten wurden bislang enthüllt: Der feminine Leo stammt aus Deutschland, ist zarte 19 Jahre alt und setzt auf seinen 'Acht-Fäuste'-Kampfstil. Rüpel Miguel Caballero Rojo, ein 26-jähriger Spanier, ist mehr Schläger denn Kampfkünstler. Lederbraut Zafina kommt wie die Biene Maja aus einem unbekannten Land und verblüfft ihre Feinde mit schlangenartigen Bewegungen. Der charismatischste Neuzugang ist Dickbauch Bob: Der Freestyle-Karateka ist für seine Körperfülle erstaunlich beweglich und wahnsinnig flink – im Nu rammt er Euch seinen dicken Wanst in die Visage.

»Verfügt Euer Fighter nur noch über wenig Lebensenergie, beginnen seine Fäuste zu brennen.«

Das bewährte Kampfsystem bleibt im Wesentlichen erhalten, die augenscheinlichste Neuerung ist folgende: Verfügt Euer Fighter nur noch über wenig Lebensenergie, beginnen seine Fäuste zu brennen. Dann richten Eure Schläge mehr Schaden an und Ihr könnt ein schon verloren geglaubtes Duell noch drehen; Prügel-Profis kennen ein solches Feature aus "Samurai Shodown". Die Spielgeschwindigkeit ist einen Tick höher als im Vorgänger – Könner zaubern mit der blitzschnellen Xiaoyu oder Capoeira-Wunder Eddy fiese Juggle-Combos auf den Schirm.

Ein Online-Modus für die PS3-Version von "Tekken 6" wurde noch nicht bestätigt, ist aber sehr wahrscheinlich – schließlich werden sich Spielhallengänger via 'Tekken-Net' fern räumlicher Grenzen beharken können. Geplant ist die Weiterentwicklung des Charaktereditors – mit unzähligen coolen bis dämlichen Items verhelft Ihr Eurem Lieblingsfighter zu einem neuen Look. Sobald eine spielbare Version in der MAN!AC-Redaktion eintrudelt, prügeln wir los und verraten noch mehr Details. *ms*

Flugstunde für Armor King: Muskelberg Marduk schickt die Metallkatze quer durch den "Tekken 6"-Ring.



Fette Aktion: Neuling Bob setzt seine Körperfülle geschickt ein und springt mit der Wampe voran auf den Gegner.

INFOS

System	PS3
Entwickler	Namco-Bandai, Japan
Hersteller	Namco-Bandai
Genre	Beat'em-Up
Termin	2008

TEKKEN 6

Vier neue Kämpfer, eine Next-Gen-würdige Optik und die bewährte "Tekken"-Spielbarkeit lassen Prügelfans aufhorchen: für Einsteiger wie Profis ein ganz heißer Kandidat auf den Genrethron.

POTENZIAL Einschätzung nicht möglich


„Kane & Lynch könnte
ein echter Action-Hammer werden."
GamePro
Games for Windows
XBOX 360
PLAYSTATION
© 2007 EIDOS INTERACTIVE LTD. KANE & LYNCH: DEAD MEN™ EIDOS INTERACTIVE LTD. EIDOS AND THE EIDOS LOGO ARE TRADEMARKS OF THE EIDOS GROUP OF COMPANIES. IO INTERACTIVE AND THE IO LOGO ARE TRADEMARKS OF IO INTERACTIVE A/S. ALL RIGHTS RESERVED.



TT8
Auch als Handy-Spiel für alle aktuellen Modelle erhältlich!
„Vielleicht das bislang beste Werk der tollen Dänen von IO Interactive!“
360 Magazin
FROM THE CREATORS OF HITMAN
AN IO INTERACTIVE & EIDOS PRODUCTION
KANE & LYNCH
DEAD MEN™
WWW.KANEANDLYNCH.COM
Io-Interactive
eidos

Mario & Sonic
bei den Olympischen Spielen



Das ist kein Videospiel, das ist Sport: Nintendo-Helden und Sega-Stars laden zum Olympia-Spektakel. MAN!AC macht mit!

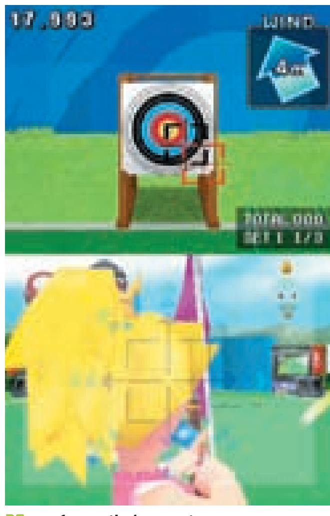
Ich glaub', ich kann sie schon sehen. Ja dort, die MAN!ACs Olli und Matthias betreten das Sportstadion der Redaktion – bestehend aus einer Couch und einer großen Glotze. Fit sehen die beiden aus, ihr Sportgerät – Remote und Nunchuk – haben sie gleich mitgebracht. Laut eigenen Aussagen sind die Konkurrenten in absoluter Topform, kein Wunder nach wochenlangem Trainingslager mit "Mario Party 8" oder "Rayman Raving Rabbids 2". Haben sie aber das Zeug, das Letzte aus Mario, Sonic und den vielen anderen Videospiel-Ikonen herauszukitzeln? Gleich werden wir's sehen. Zunächst steht das Aufwärmen auf dem Programm – einige 'Single Events', um in die Gänge zu kommen.

Zuerst stellt sich die Frage: Wer spielt mit wem? Neben den Titelhelden tummeln sich u.a. Blaze, Knuckles, Tails, Dr. Eggman (aus dem Sega-Lager) und Luigi, Wario, Peach sowie Daisy (von Nintendo) im Sportlerfeld – von Donkey Kong, Buh Huh oder Link fehlt dagegen jede Spur. Die Figuren sind schick modelliert und haben ihre typischen Sprachsamples mitgebracht. Matthias wählt Kraftprotz Knuckles, Olli pickt sich Techniker Yoshi heraus. Erste Disziplin: der 110m-Hürdenlauf. Während des Countdowns drücken beide die B-Taste des Remote-Controllers, um einen Boost aufzuladen. Nach dem Startschuss gibt es kein Halten mehr: Nunchuk und Fernbedienung werden in hektischen Bewegungen hoch und runter gerissen – das sorgt für Tempo. Knapp vor jeder Hürde den B-Button betätigt, flanken die Polygon-Sportler elegant über die Hindernisse. Olli legt vor, geht als Erster durchs Ziel. 13 Sekunden glatt. Anschließend geht's zum Speer- und Hammerwurf: Bei Ersterem wird auf die bekannte Art Geschwindigkeit gemacht, dann sorgt ein Remote-Ruck nach oben für den perfekten Winkel. Matthias' Knuckles pfeffert das spitze Sportgerät auf die Weltrekordweite von über 103 Meter; das bringt im eine Medaille ein – wichtig, um neue Disziplinen und Extras wie Retro-Musikstücke freizuschalten. Beim Hammerwurf der Schock: Matthias verletzt sich beim Schwenken der Remote durch einen Zusammenstoß mit einem Schreibtisch; Olli nutzt die Behandlungszeit seines Kontrahenten, um den Hammer durch rechtzeitiges Drücken des B-Knopfes in die gewünschte Richtung zu befördern – ganz schön schwer, nicht das Sicherheitsnetz zu treffen. Letzter Trainingsevent ist der Kraulwettbewerb im olympischen Becken – das schlanke Aquadynamik-Wunder Peach gegen das Sega-Nasskottchen Sonic. In kraftvollen Zügen reißen Olli und Matthias die Nunchuk-Remote-Kombi vor und zurück. Dann der Fehler von Olli: Er vermasselt das finale Luftholen (via B-Taste) und kommt nur als Zweiter ins Ziel. Ein gerechtes 2:2 in der Trainingsrunde.

Nach so viel Körperertüchtigung erholen sich die MAN!ACs in einigen Minispielen abseits des olympischen Zirkus, drehen einige Karten beim Memory um, spielen Whac-a-Mole oder beantworten die

Wii Nur nicht verwirren lassen: Drückt die Buttons in der gezeigten Reihenfolge und Yoshi wird zum Trampolingott.

Wii Sonic geht mit Schwimmweste baden – auf den Bildern noch in 4:3, im Spiel gibt's aber einen 16:9-Modus.



DS Auf DS gibt's weniger Sportarten, gesteuert wird stets mit dem Stylus.



Wii Nintendo präsentiert Tischtennis: das ewige Duell Pummelklempner gegen Giftkröte mal ganz anders.



Wii 'Nimm das, du roter Kraftprotz!' denkt sich Fliegefuchs Tails und kitzelt den Ameisenigel mit dem Degen am Bauche.



Wii Die 16 Maskottchen sind in vier Fähigkeitengruppen unterteilt – wer mag, zockt zudem mit den Miis.

Fragen des Sportquiz. Zudem verfügt jeder Charakter über eigene Missionen (z.B. 'Lande vor deinem Gegner Waluigi' oder 'Wirf den Speer zwischen 40 und 50 Meter weit') – damit auch Einzelspieler länger an der Konsole kleben.

Jetzt machen sich die MAN!AC-Athleten wieder bereit – ein 'Circuit' steht an: Vier Disziplinen müssen hintereinander absolviert werden – ähnlich einem 'Grand Prix' bei "Mario Kart". Eher gemächliche Disziplinen stehen auf dem Programm: Tischtennis, Fechten, Trampolin und Bogenschießen – da haben die beiden noch mal Glück gehabt. In Ersterem sieht Matthias gegen den ehemaligen Bezirksliga-Crack Olli kein Land – obwohl die Steuerung mittels Remote-Schwung sehr simpel ausfällt, haut er seinem Kollegen die Schmetterbälle (mit B-Tasten-Unterstützung) nur so um die Ohren. Das gleiche Ergebnis beim Fechtturnier: Mit Remote-Stechbewegungen, gutem Timing, viel Geduld und lässigen A-Tasten-Paraden bohrt Ollis Amy das Sportgerät immer wieder in den prallen Bauch von Matthias' Dr. Eggman. Der rehabilitiert sich zwar beim Trampolinsport – hier wird neben schnellem Knöpfchendrücken aber nicht viel verlangt. 'Zittern verboten' ist das Motto der letzten Disziplin, wenn Nunchuk und Remote zu Pfeil und Bogen werden. Durch minimale Neigungsveränderungen der Controller bringen unsere Sportler zwei Zielmarkierungen in Einklang – dann surrt der Pfeil ins Schwarze. Matthias übersieht einmal den Windmesser, Olli behält die Nerven und siegt mit leichtem Vorsprung.

»Nunchuk und Fernbedienung werden in hektischen Bewegungen hoch und runter gerissen – das sorgt für Tempo.«

Nach diesem schweißtreibenden, aber augenscheinlich sehr spaßigen Wettkampf kommen die Sportler zum Interview: "Wie spielt sich's denn?" Olli: "Klasse, einfach klasse. Die Abfrage klappt super und die Sportarten steuern sich schön unterschiedlich." Ob der Verlierer auch so viel Lob übrig hat? Matthias: "Cooles Ding, muss ich zugeben. Hätte nicht gedacht, dass es so anstrengend ist. Klar, manche Disziplin könnte ein wenig tiefgründiger sein, in etlichen Sportarten sehe ich aber Chancen, mich durch Training zu verbessern. Und Olli, wir sehen uns wieder – Dreisprung, Staffel-Lauf, (Stab-)Hochsprung, Tontaubenschießen, Rudern und Pferdsprung, stehen noch aus!" *ms*

INFOS

System	Wii / DS
Entwickler	Sega, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Sportspiel
Termin	November

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN

Das gefällt uns:
- » Mega-Lizenz mit vielen Stars
- » reiche Auswahl an unterschiedlichen Disziplinen
- » Spielen strengt an
- » abwechslungsreicher Einsatz der Remote

Daran muss gearbeitet werden:
- » manchem Sport stünde mehr spielerischer Tiefgang gut

Party-Knaller und Fitnesstrainer in einem: kurzweiliges Sportfest für Jung und Alt, Nintendo-Nerds und Sega-Sympathisanten, Profisportler und Gelegenheitszocker.

POTENZIAL: 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Dead Space



Lieber Arm dran als Bein ab – MAN!AC präsentiert ein wahrlich einschneidendes Spielerlebnis.

"Resident Evil 4" – nett, aber nicht schockierend genug? "Silent Hill" – coole Atmosphäre, aber zu wenig Splatter? "Alien" – toller Film, aber so richtig kickt der Euch auch nicht mehr? Dann werft einen Blick auf das neueste Projekt von EA. Denn der Entwickler schickt sich an, die Tugenden der drei Größen zusammenzuführen und so das furchteinflößendste Spiel aller Zeiten zu kreieren! "Dead Space" fängt da an, wo andere Survival-Horror-Titel aufhören. Doch lest selbst, warum Euch dieses Spiel garantiert das Herz in die Hose rutschen lässt...

In der eher dunklen Zukunft unserer Erde sind die Menschen darauf angewiesen, Rohstoffe aus dem Weltall abzubauen. Zu diesem Zweck sind riesige Minenschiffe, die so genannten 'Planet Cracker', im Einsatz. Doch der Kontakt zu einem der Kreuzer, der USG Ishimura, bricht ab und so wird der Ingenieur Isaac Clarke auf einen vermeintlichen Routineauftrag geschickt, um die Kommunikationsanlage des Schiffs zu überprüfen. Dort angekommen, muss er allerdings feststellen, dass diese in tadellosem Zustand ist... Im Gegensatz zur Besatzung, denn der hat eine eingefallene Alienrasse übel mitgespielt: Die Necromorphs infizieren ihre Opfer, um aus deren Körpern eigene Artgenossen zu formen. Und dabei wird keine Rücksicht auf das Ausgangsmaterial genommen: Da wuchern Fangarme aus den Leibern, Knochen werden gebrochen, um neu modelliert als Schneidewerkzeuge zu fungieren, und Inneres wird nach außen gekehrt. An Abscheulichkeit ist das Gegnerdesign nicht zu toppen, noch immer erkennt Ihr den menschlichen Ursprung in den schmerzverzerrten Gesichtern.

Nun stellt sich die Frage, wie Isaac ohne jegliche Kampferfahrung dieser Übermacht entgegentreten soll. Schließlich ist er nicht im Umgang mit Waffen geschult. Was liegt da näher, als sich eines der auf dem Minenschiff herumliegenden Werkzeuge zu schnappen? Denn mit denen lässt sich zumindest gut schneiden. Zum Beispiel Gliedmaßen: Mit Hilfe des Plasma-Schneiders werden schnell die ersten Viecher einiger Körperteile beraubt und zurück in die Hölle geschickt.

»An Abscheulichkeit ist das Gegnerdesign nicht zu toppen.«

360 Das passiert, wenn man zu voreilig ist: In den dicken Bauch des Aliens geschnitten, werden die kleinen Racker freigesetzt. Und die machen sich gleich daran, es Euch mit Umarmungen zu danken...



360 Panikgarant: Isaac wird sich meist einer Überzahl an Gegnern gegenübersehen.



360 Außer den bisher gezeigten Waffen soll es auch ein dreiläufiges Schießeisen geben: Mit diesem können mehrere Gegner gleichzeitig unter Beschuss genommen werden, auch wenn sie nicht nebeneinander stehen.

Doch bald zeigt sich, dass die verschiedenen Spezies durchaus unterschiedlich auf den Kontakt mit dem futuristischen Trennwerkzeug reagieren: Statt ihr Leben auszuhauchen, passen die Mutanten einfach ihre Fortbewegungsart an und setzen ihren Marsch gegen Euch unbeirrt fort. Notfalls auch kriechend! Spätestens jetzt wird deutlich, was "Dead Space" so besonders macht: Denn im Gegensatz zu anderen Genre-Kollegen ist das Abtrennen diverser Körperteile nicht mehr rein kosmetischer Natur. Vielmehr wird dieser Aspekt aktiv in das Spiel einbezogen. Denkbar wäre, dass Ihr zum Beispiel den wunden Punkt Eurer Widersacher erst freischneiden müsst, bevor Ihr ihnen richtig zusetzen könnt. Doch Vorsicht! Eure chirurgischen Eingriffe wollen wohl überlegt sein: Von dem Öffnen der Bauchdecke eines trächtigen Aliens solltet Ihr tunlichst Abstand nehmen (siehe Bilder links unten).

Steht Ihr also auf blutigen Survival-Horror der harten Art, dann merkt Euch den Herbst nächsten Jahres vor. Dann erscheint "Dead Space" für PlayStation 3 und Xbox 360. In welcher (unblutiger?) Form das in Deutschland geschieht, steht jedoch noch nicht fest. *jk*

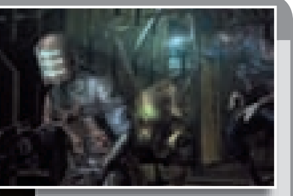
DIE KILLER-EATURES VON "DEAD SPACE"

"Dead Space" beschränkt sich auf wenige Features, will diese aber bis ins kleinste Detail ausschöpfen:

TAKTISCHES VERSTÜMMELN

Dreh- und Angelpunkt während der Kämpfe ist das gezielte Zerschneiden der Gegner. Diverse Trefferzonen eröffnen unzählige Arten der Ungeziefer-Vernichtung. Der Headshot ist kein Allheilmittel mehr!





ATMOSPHÄRE & SETTING

"Dead Space" soll sich anfühlen wie ein Mix aus der Intensität von "Resident Evil 4" und der beklemmenden Atmosphäre von "Silent Hill" – kombiniert mit Weltall. Horror und Nervenkitzel in Reinkultur!

WAFFENDESIGN

Sämtliche Waffen sind in Wirklichkeit Werkzeuge des Untertagebaus der Zukunft. Selbst Schusswaffen wurden primär dazu designt, Felsen zu zerbröckeln und zu zersägen.

ZERO GRAVITY

Areale abseits des Wirkungsbereichs jeglicher Schwerkraft sollen den Spielablauf auflockern. Vorstellbar wäre ein Außengefecht mit der Gefahr, in die Weiten des Weltalls abzudriften.



INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action
Termin	4. Quartal 2008

DEAD SPACE

Viel versprechendes Horror-Schlachtfest. Das gezeigte Material hinterlässt schon jetzt einen kranken Eindruck. Hoffentlich fällt die spielerische Erfahrung nicht so dünn aus wie die Story.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

Prototype



New York ist fällig: In Vivendis imposantem Actionspektakel geht Ihr als unfreiwilliger Gestaltwandler auf Zerstörungstour.

PS3 Hässlich, aber mächtig: Spielt Ihr Eure unheimlichen Kräfte aus, wird Euer Äußeres reichlich unansehnlich, aber dafür nehmt Ihr es selbst mit den dicksten Brocken auf.

Nur hinter verschlossenen Türen präsentierte Vivendi auf der Games Convention "Prototype", das neue Projekt der "Scarface"-Macher Radical Entertainment – und das nicht ohne Grund: Zum einen ist es bis zur Veröffentlichung Ende 2008 noch ein langer Weg, zum anderen fällt das Spiel in seiner derzeitigen Form so brutal aus, dass es keine Chance auf eine Freigabe in Deutschland hätte. Das Problem ist den Entwicklern auch bekannt: Uns wurde versichert, dass eine Zusammenarbeit mit der USK angedacht ist, um einen für beide Seiten zufriedenstellenden Kompromiss zu finden – allerdings sind wir skeptisch, wie dieser aussehen soll, ohne den Kern des Spiels zu entfernen.

Ihr schlüpft bei "Prototype" in die Rolle von Alex Mercer, dessen Welt plötzlich auf dem Kopf steht: Unvermittelt hat er zahlreiche übermenschliche Fähigkeiten, während in seiner Heimat New York das Chaos ausbricht. Ihr könnt so noch besser und agiler als Spider-Man Gebäude erklimmen und Hindernisse umgehen: Ähnlich wie Parkour-Sportler hüpft und rennt Ihr geschmeidig durch die Gegend, was grafisch sehr elegant und ansehnlich umgesetzt ist. Viel Wert wird auf eine einfache Steuerung gelegt, nur wenige Knopfdrücke reichen für komplexe Aktionen aus. Außerdem könnt Ihr andere Charaktere übernehmen: Absorbiert Ihr eine Person in einer gruseligen Sequenz, seht Ihr nicht nur wie sie aus, sondern beherrscht auch ihre Talente. Erwischt Ihr z.B. einen hochrangigen Militär, befehligt Ihr seine Streitkräfte, bis Eure Tarnung auffliegt.

»Ihr könnt noch besser und agiler als Spider-Man Gebäude erklimmen und Hindernisse umgehen.«

Die Story rund um Eure Identität und wer hinter den Machenschaften steckt, führt Euch durch ein New York, in dem Militär, Monster und Menschen Teil einer großen Schlacht geworden sind. Entsprechend wild geht es zu, wenn nicht nur Ihr heftig austeilt: Dutzende Passanten rennen durch die Straßen, Panzer und Helikopter feuern aus allen Rohren und mutierte Kreaturen metzeln alles nieder. Optisch ist das in der gezeigten frühen Version äußerst imposant in Szene gesetzt, es sieht schon jetzt besser aus als so manch anderer vergleichbarer Titel inklusive Microsofts indiziertem Supercop.

Viel grafisches und spielerisches Potenzial steckt in "Prototype" also drin, bleibt nur die Frage, ob es der Actiontitel wirklich zu uns schafft beziehungsweise wie viel Spiel dann übrig bleibt: So viel Blut, Splatter und Körperteile wie hier häufig zu sehen sind, kommen bei den zuständigen Behörden nicht gut an... *us*

360 Zimperlich gibt sich "Prototype" bei der Zerstörungsorgie nicht, auch geteilte Körper gehören dazu (links).

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Radical Entertainment, Kanada
Hersteller	Vivendi
Genre	Action
Termin	4. Quartal 2008

PROTOTYPE

Mächtig heftiger Action-Kracher, der schon jetzt beeindruckend aussieht und das Sandkasten-Genre mit gelungenen neuen Ideen kräftig aufmischen könnte.

POTENZIAL: Einschätzung nicht möglich

Half-Life® 2: Episode Two

Das umfassendste Half-Life 2-Erlebnis aller Zeiten:
Half-Life 2 + Episode One + Episode Two.



Team Fortress® 2

Team Fortress 2: Eines der meisterwarteten Multiplayer-Spiele des Jahres.

Portal™

Portal: Puzzle, Action, Adventure - eine neue Dimension des Spielens.

The Orange Box

Fünf Spiele. Eine Box.







Jetzt im Handel!

www.whatistheorangebox.com





PLAYSTATION 3



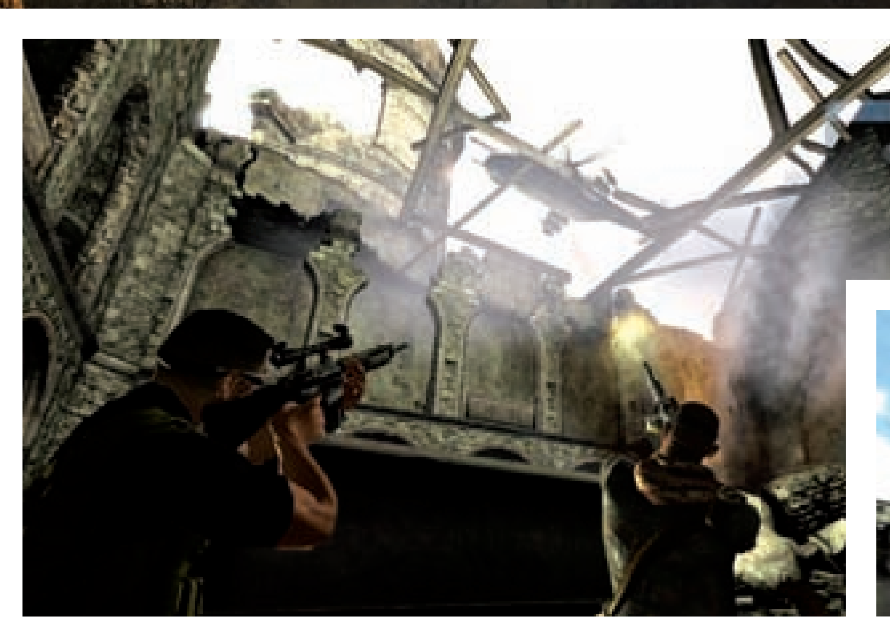


VALVE



Conflict: Denied Ops

360 Präzision oder Zerstörungswut? Die Söldner Graves und Lang arbeiten stets als Team.



360 Ein Mann fürs Grobe: Lang zeigt seinem Widersacher, was ein gelungener Auftritt ist.



Venezuela hat die Atombombe! Eidos schickt zwei Söldner auf einen verdeckten Einsatz und nimmt die MAN!ACs mit.

Koop-Einsätze sind aktuell sehr angesagt, denn neben "Army of Two" und "Kane & Lynch" steht ein weiterer Titel in den Startlöchern, dessen Fokus auf einem wehrfähigen Duett liegt. Im neuesten "Conflict"-Ableger namens "Denied Ops" schlüpft Ihr in die Polygonhaut zweier Söldner, die für die USA im Namen der Demokratie gegen das neue Regime Venezuelas in den Kampf ziehen. Nach einem Putsch drohen die neuen Machthaber mit atomaren Waffen, weshalb Ihr als Scharfschütze Graves und sein schwer bewaffneter Kollege Lang alles wegballert, was sich auf dem Bildschirm bewegt – Schleichen ist Nebensache. Wie für geheime Einsätze üblich, wird die US-Regierung bei Versagen natürlich jegliche Beteiligung abstreiten. Damit das nicht passiert, holt Ihr Euch am besten via Splitscreen, Systemlink oder online einen Mitstreiter an Bord.

Seid Ihr alleine unterwegs, wechselt Ihr auf Knopfdruck zwischen den beiden Protagonisten, eine anschließende Kamerafahrt zeigt den Weg zum Partner, um Verwirrung vorzubeugen. Da es unterwegs keine neuen Wummen geben soll, sorgen pfiffige Upgrades für Abwechslung beim Waffeneinsatz. So motzt Graves sein Präzisionsgewehr mit einem Schrotflintenaufsatz für den Nahkampf auf oder zielt mit der Sniper-Kamera um Ecken, als Lang schickt Ihr optional Raketen auf die Reise.

»Graves zielt mit der Sniper-Kamera um Ecken, als Lang schickt Ihr optional Raketen auf die Reise.«

Grafisch wirkt der taktisch angehauchte Ego-Shooter je nach Szenario derzeit solide bis gut, eine clevere Erfindung erweitert die spielerischen Möglichkeiten. Bei den meisten Shootern zerbirst Glas oder Holz bei Beschuss in tausend Stücke, nicht so bei "Denied Ops": Schießt Ihr als Sniper auf eine Holzwand, so entsteht nur ein kleines Loch, durch das Ihr, von Gegnern unbemerkt, ballern könnt. Solltet Ihr trotz überlegten Vorgehens das Zeitliche segnen, muss Euer Euch Kumpel mittels Adrenalinspritze wiederbeleben.

Ob es neben der Solo-/Koop-Kampagne einen Mehrspieler-Modus geben wird, ist noch unbekannt. *mh*

360 Verschanzt Euch hinter einer Holzwand und schießt einzelne Bröckchen aus der Barrikade, um vom Gegner nicht entdeckt zu werden.

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Pivotal Games, England
Hersteller	Eidos
Genre	Ego-Shooter
Termin	1. Quartal 2008

CONFLICT: DENIED OPS

Eidos schickt zwei Söldner ins Rennen um die Koop-Krone, die durch Waffen-Upgrades, unterschiedlich begabte Charaktere und vielfältige Missionen errungen werden soll.

POTENZIAL: Einschätzung nicht möglich

SPIELE-TEST




Screenshot des Monats

INFOS

System	Fachpresse
Entwickler	MAN!AC Team, Deutschland
Hersteller	Cybermedia Verlag GmbH
Genre	Videospiel-Magazin
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Das einzig wahre Multiformat-Magazin mit DVD: Seit 1993 steht MAN!AC für Videospiele ohne Kompromisse.

In dieser Box findet Ihr die wichtigsten Informationen zum Spiel im Überblick. Wer Details wie 'Bietet Titel XYZ Surround-Unterstützung?' oder 'Wie sieht das Next-Gen-Spiel auf einer betagten 4:3-Glotze aus?' wissen will, findet im Anschluss an den Test-Teil eine umfangreiche Tabelle mit allen relevanten Daten.



360 So sieht gründliche Forschung aus: Archäologin Lara Croft sucht auch in den dunkelsten Löchern nach Schätzen.

So werten wir:

Testen wir ein Spiel für mehrere Konsolen, dann erfahrt Ihr unter dem Punkt "Systemvergleich" zum einen die wesentlichen Unterschiede der besprochenen Fassungen. Zum anderen sagen wir Euch, auf welchem System der Titel am empfehlenswertesten ist.

Auf einer Zehn-Punkte-Skala bewerten wir die Qualität des Singleplayer-Modus. Kurz: Wie viel Spaß macht ein Spiel alleine?

Die Bewertung des Mehrspieler-Modus erfolgt ebenfalls mit einer Zehn-Punkte-Skala. Ob Splitscreen-Deathmatch, Online-Koop-Modus oder abwechselndes An-der-Reihe-Sein bei einem Party-Spiel – alle Aspekte des gemeinsamen Daddelns fließen mit ein.

MAN!AC

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» inklusive DVD mit meist über 120 Minuten Spielevideos
» im Abo auch mit 'ab 18'-DVD erhältlich
» kostet schmale 4,99 Euro

SYSTEM	
Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	10 von 10
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 99 von 100

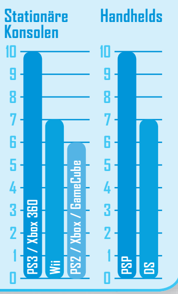
Fakten, Fakten, Fakten: An dieser Stelle versorgen wir Euch mit Infos zum Spiel. Die Bandbreite reicht von Angaben zu Level- und Fahrzeuganzahl bis hin zu geschnittenen deutschen Versionen und einem Systemvergleich.

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Leveldesign, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir den MAN!AC-Hit. Titel, die diese Hürde nicht nehmen, aber im Mehrspieler-Modus herausragen, erhalten den MAN!AC-Multiplayer-Hit. 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch, wir vergleichen vielmehr mit Konkurrenztiteln.

Künstlerische Gestaltung und technische Umsetzung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Dabei ordnen wir alle stationären Konsolen auf einer 10er-Skala ein, was eine geräteübergreifende Einstufung ermöglicht. Aufgrund der unterschiedlichen Leistungsfähigkeit enden die Grafikwertungen von PS2, Xbox und GameCube bei maximal sechs Punkten (6 von 6). Wii erhält höchstens – da etwas leistungsfähiger – sieben (7 von 7). PS3 sowie Xbox 360 können die Höchstpunktzahl knacken (10 von 10).

Dank 10er-Skala ist zum einen eine Aussage über alle Konsolen hinweg möglich: Spiel 'X', das auf PS2 sehr gut aussieht und 5 von 6 erhält, zieht im direkten Vergleich mit der Xbox-360-Umsetzung den Kürzeren, die 7 von 10 einsackt. Bei Multisystem-Tests (z.B. PS2, Wii und Xbox 360) seht Ihr so auf einen Blick, auf welchem System das Spiel am besten aussieht. Zum anderen treffen wir eine Aussage über die technische Ausnutzung einer Konsole (5 von 6 reizt ein Gerät mehr aus als 5 von 10).

Die beiden Handheld-Konsolen betrachten wir getrennt von den stationären Geräten, aber ebenfalls auf einer 10er-Skala. Nintendos DS kann aufgrund geringerer Leistungsfähigkeit maximal sieben Zähler (7 von 7) erreichen, Sonys PSP dagegen das Maximum von zehn Punkten (10 von 10).



Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung? Auch hier trennen wir stationäre von tragbaren Konsolen.

Ratchet & Clank: Tools of Destruction



INFOS

System	PS3
Entwickler	Insomniac, USA
Hersteller	Sony
Genre	Jump'n'Run
Termin	13. November
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Sonys Heldenduo hüpft und ballert sich spielerisch und technisch einwandfrei auf die PS3 – nur an neuen Ideen mangelt es etwas.



PS3 Diesmal hat Robokumpel Clank nur wenige Einsätze – im nächsten Teil könnte sich das ändern...

Bisher setzte Sony bei seinen PS3-Exklusiventwicklungen vor allem auf neue Marken – das funktionierte mal mehr ("Resistance", "MotorStorm") und mal weniger ("Lair") gut, die ganz große Nummer kam allerdings noch nicht raus. Da trifft es sich gut, dass zum Weihnachtsgeschäft eine bekannt hochkarätige Marke der PS2-Ära ihr HD-Debüt feiern kann: Nachdem die Entwickler von Insomniac ihren Ausflug in die Ego-Shooter-Sphären mit besagtem "Resistance" hinter sich haben, konzentrierten sie sich wieder auf das, was sie seit Jahren erfolgreich beherrschen – gelungene Fortsetzungen der "Ratchet & Clank"-Serie in die Welt zu setzen.

Der erste PS3-Ausflug des ungleichen Duos hört auf den Untertitel "Tools of Destruction", außerdem wurde in Europa der klobige Namenszusatz "Future" gestrichen. Die Gründe dafür kennen wir nicht, aber die Entscheidung passt gut zum Spiel. Denn wegweisende Experimente wagte Insomniac nicht, ganz im Gegenteil: Das neue "Ratchet & Clank" spielt sich fast traditioneller als die meisten seiner Vorgänger.

André Kazmaier

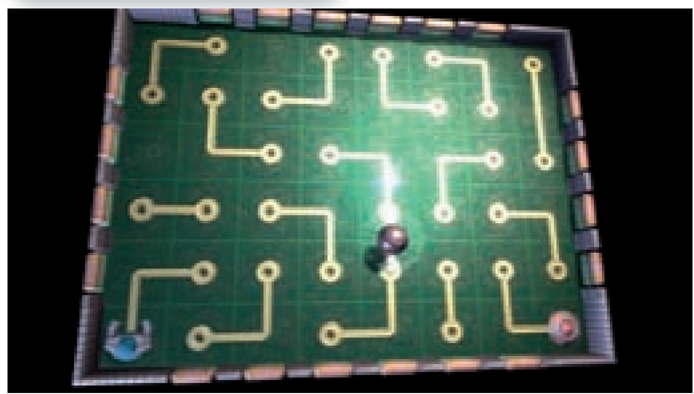
Ein unkomplizierter, aber furioser Spielablauf, herrlich kunterbunte Grafik, abwechslungsreiche Planeten und toller Humor. Titel wie "Ratchet & Clank" habe ich auf der PS3 bislang schmerzlich vermisst. Da stört es mich weniger, dass sich die Entwickler streng an die Erfolgsformel der Vorgänger halten. Ein paar Sachen nerven mich aber: Da baut man optisch opulente Weltraumlevels ein, torpediert sie aber mit 08/15-Ballereien und mieser Steuerung. Richtig aufregen könnte ich mich allerdings über die Rücksetzfunktion, dank der ich gemeisterte Passagen noch mal absolvieren darf. Ansonsten ist's wirklich ein gelungener Einstand des knuffigen Hüpf-Duos. Hoffentlich lassen sich bald auch Genre-Kollegen Jak und Daxter blicken...

Bunte Ballerfreuden

Wie kommt's? Ganz einfach, Lombax und Roboter hüpfen und ballern sich erneut durch farbenfrohe Szenarien und zerlegen massenhaft Blechfeinde und Cartoon-Monster – das funktioniert erneut prächtig, spielt sich aber wie immer. Wer die Serie schon kennt, fühlt sich an die Anfänge erinnert, nur eben mit deutlich fortgeschrittener Technik und zahlreichen pfiffigen Waffensystem. Auffällig ist bei "Tools of Destruction" die überraschend starke Konzentration auf diesen Kern: Gab es sonst immer eine ganze Reihe Nebenaufgaben oder Schauplätze, die etwas andere Ansätze verfolgten, wurde dies auf der PlayStation 3 deutlich zurückgeschraubt. Gelegentlich flitzt Ihr noch durchs Weltall und ballert mit dem Raumschiff Feinde ab und Clank darf in einer Hand voll Abschnitte wieder Roboterhelfer kommandieren, das war's dann aber fast schon: Einlagen wie Hoverboardrennen oder Godzilla-Verwüstung findet Ihr nicht mehr. Ob das letztlich eine gute oder schlechte Entscheidung war, darüber kann man wohl geteilter Meinung sein, uns hat's aber weniger gestört: Die normalen



PS3 Gelegentlich lauern Euch bei Euren intergalaktischen Reisen Feinde auf – die erledigt Ihr dann in einer Ballersequenz.



PS3 Um Codes zu knacken, rollt Ihr eine Metallkugel per Sixaxis-Bewegung über eine Platine, damit der Strom ans Ziel fließen kann.



PS3 "Ratchet & Clank" hat viel Humor: Hier überlistet Ihr die Sicherheitssperre eines Piratentors durch eine Holoverkleidung und einen zünftigen Tanz.



PS3 Zwar wird immer wieder gehüpft, doch den Großteil Eurer Einsätze verbringt Ihr damit, anstürmende Feinde mit Wummen zu zerlegen. Habt Ihr eine Weile gespielt, könnt Ihr außerdem auf Wunsch den prollige Sprüche klopfenden Flugrobo Mr. Zurkon (rechts) zeitweilig als Leibwächter aktivieren.

Spring-und-Schieß-Abschnitte bieten auch so viel Unterhaltung.

Die Waffenwahl macht's

Serientypisch haben sich die Entwickler beim Waffen- und Apparate-Arsenal ins Zeug gelegt: Eine ganze Menge Wummen könnt Ihr im Lauf des Abenteuers erwerben und mit einem durchdachten Upgrade-System modifizieren. Vom Standard-Blaster über die zielsuchenden 'Schicksalsklingen' bis hin zu skurrilen Kalibern wie Sturmwerfer (lenkt einen Mini-Orkan via Sixaxis) oder Magnonetz ist alles vorhanden, was für Schaden beim Feind sorgt. Dazu gesellen sich schlicht als 'Geräte' titulierte Gimmick-Extras, die Bösewichte zum Diskotanz zwingen oder sie in harmlose Pinguine verwandeln. Um dieser Meuchelmaschinenmasse Herr zu werden, hat die Schnellauswahl über die Dreickeckstaste diesmal gleich 24 Slots zu bieten – wobei Ihr in der Praxis die meisten Wummen aber nur selten nutzt.

Neben der humorvollen Inszenierung mit witzigen Storysequenzen überzeugt die Technik: Den hochtrabenden Vorschusslorbeeren mitsamt Vergleichen zu Pixar-Filmen hält "Ratchet & Clank" zwar nicht ganz stand. Aber die wie immer sehr bunt ausgefallenen Planeten stecken voller Details in Vorder- und Hintergrund, während die Bildrate selbst bei Massenschlachten fast immer die blitzsauberen 60 Bilder pro Sekunde halten kann.

Wer "Ratchet & Clank" schon länger kennt, weiß also ziemlich genau, was ihn erwartet. Aber auch Serien-Novizen wird der Einstieg leicht gemacht: Die Handlung ist ohne Vorkenntnisse leicht zugänglich, der Schwierigkeitsgrad fällt moderat aus. Während des mit etwa zwölf Stunden akzeptabel langen Abenteuers bleiben Froststellen eine Seltenheit, auch wenn häufigere Rücksetzpunkte gelegentlich angenehm gewesen wären. Einziges Ärgernis: "Tools of Destruction" endet mit einem fiesen Cliffhanger – und bis zum Nachfolger dauert's leider noch lange... *us*



PS3 Die traditionellen Grind-Einlagen dürfen auch bei "Tools of Destruction" nicht fehlen, sind jetzt aber – wie auch der Großteil des Abenteuers – nicht besonders schwer zu meistern.



Ulrich Steppberger

Willkommen zurück: Die "Ratchet & Clank"-Serie mochte ich schon immer, deshalb ist es klar, dass mir auch das PS3-Debüt gefällt – schließlich hat sich bei dem (fast) nichts geändert. Sicher, die schicke Grafik hat Next-Gen-Niveau und es gibt einen ganzen Satz witziger neuer Waffen, aber wirklich frische Ideen sehen anders aus. Das stört mich allerdings nicht. Denn lieber habe ich eine Fortsetzung, die eben 'nur' Recycling auf sehr hohem Niveau betreibt, statt zwangsweise Innovationen einführt, die womöglich nach hinten losgehen. "Tools of Destruction" sieht gut aus, spielt sich fein wie immer und ist ausreichend lang. Eine Spur mehr Abwechslung wäre natürlich ganz nett gewesen, aber auch so ist's ein lohnenswertes PS3-Highlight.

RATCHET & CLANK: TOOLS OF DESTRUCTION

- » 19 Schauplätze
- » 15 Waffen, die jeweils in mehreren Stufen aufrüstbar sind
- » 8 weitere originelle Geräte zur Feindentsorgung
- » sparsame, aber gute Sixaxis-Nutzung

PlayStation 3

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	–
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

SPIELSPASS



Pro Evolution Soccer 2008



INFOS

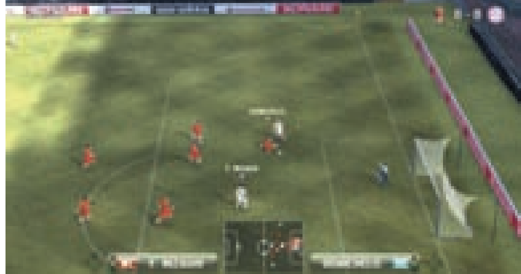
System	PS2 / PS3 / 360 / Wii PSP / DS
Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Genial-realistischer Kick, der endlich auf allen Plattformen ins Schwarze trifft – auf PS2 ist's aber 'nur' genauso klasse wie im Vorjahr.



PS3 Könnt Ihr auf Übersicht verzichten, ist ein HD-Fußballspiel mit Zoom-Kamera deutlich hübscher.



360 Das kann ins Auge gehen: Wer im Strafraum grätscht, sollte sich seiner Sache sehr sicher sein.

360 Das ist neu: Drückt Ihr auf die Pausetaste, habt Ihr die Trainerbank dank Bild-im-Bild-Feature im Blick.

Beim Fußball geht's um Geld, um richtig viel Geld. Spieler kassieren Fantasiegehälter, die Kosten für die Fernsehrechte klettern ins Unermessliche und Trainer sahnen beim Rauswurf Abfindungen in zweistelliger Millionenhöhe ab. Nicht minder lukrativ ist das Geschäft mit dem Spiel zum Spiel. Im letzten Jahr konnte Konami nach eigenen Angaben rund 8,5 Millionen Exemplare von "Pro Evolution Soccer" an den Spieler bringen – 5,9 Millionen Einheiten wanderten allein in Europa über die Ladentische. Für Electronic Arts ist die "FIFA Serie" der Goldesel schlechtin: Innerhalb nur einer Woche verkaufte sich das spielerisch feine "FIFA 08" in Europa über eine Million Mal und stieß in manchen Ländern gar "Halo 3" vom Thron. Nun muss sich "Pro Evolution Soccer 2008" beweisen. Bevor das Spiel aber die Händlerregale füllen darf, wartet die härteste aller Prüfungen – der MAN!AC-Test.

Zuerst die am leichtesten zu beantwortende Frage: Was hat sich getan in puncto Bundesliga-Lizenz? Leider gar nichts lautet die ernüchternde Antwort – außer der lizenzierten Bayern (ohne Tormann Kahn) ist kein BuLi-Klub dabei. International sieht das schon besser aus: Sämtliche Primera-Division- oder Serie-A-Teams laufen mit den echten Namen, Wappen und allen Kickern auf – von den wichtigsten Ligen muss lediglich die englische mit verwirrenden Namen wie 'North East London' statt 'Chelsea' vorliebnehmen. Die Transfers sind fast alle auf dem neuesten Stand – bei Real Madrid z.B. tummelt sich aber noch ein gewisser David B. (oder sollen wir D. Beckham sagen?), obwohl der Spice Boy bereits in den USA seine Brötchen verdient.

Ob Shingo Takatsuka...

...und sein Team bei der Entwicklung der PS2-Fassung von "PES 2008" nicht recht bei der Sache oder einfach mit dem Vorgänger zufrieden waren, wird nur der "PES"-Schöpfer selbst beantworten können. Fakt ist, dass die PlayStation-2-Variante fast identisch zur letztjährigen Version daherkommt. Lediglich einige Details wurden verändert: So sind Kopfbälle nach Eckbällen gefährlicher, da Ihr selten (auch bei der Einstellung 'manueller Wechsel') den Spieler behaltet, den Ihr vor der Ausführung einer gegnerischen Ecke hattet. Damit wird das Positionieren am kurzen Pfosten erschwert, was vor allem CPU-Gegner für sich auszunutzen wissen. Lange Pässe via X-Button gelingen dagegen schwieriger: Auch wenn Ihr die Taste gedrückt haltet, wird oft der Teamkollege in unmittelbarer Umgebung angespielt – das klappte im Vorjahr besser! Ansonsten deuten auf dem Platz nur die aktualisierten Teams darauf hin, dass Ihr nicht mehr "PES 6" zockt, denn Grafik und Animationsqualität blie-

Oliver Schultes

Wer nicht mit dem aktuellen Spielerkader auf den virtuellen PS2-Rasen treten will und "Pro Evolution Soccer 6" bereits sein Eigen nennt, braucht "PES 2008" nicht. Trotz einiger Detailänderungen ist das Geschehen auf dem Platz nahezu identisch zum Vorjahr: die gleichen tollen Animationen, der gleiche taktisch geprägte Spielablauf und die gleiche, nahezu perfekte Steuerung. Bei Besitzern von HD-Konsolen sieht die Sache allerdings anders aus: Für PS3-Kicker ist's eh das erste – grafisch verbesserungswürdige – Mal, Xbox-360-Fußballer bekommen ein rundum verbessertes Update mit nur minimalen spielerischen Einbußen gegenüber der PS2-Fassung. Egal, welche Version Ihr favorisiert: Einen besseren Konsolen-Kick findet Ihr nicht!



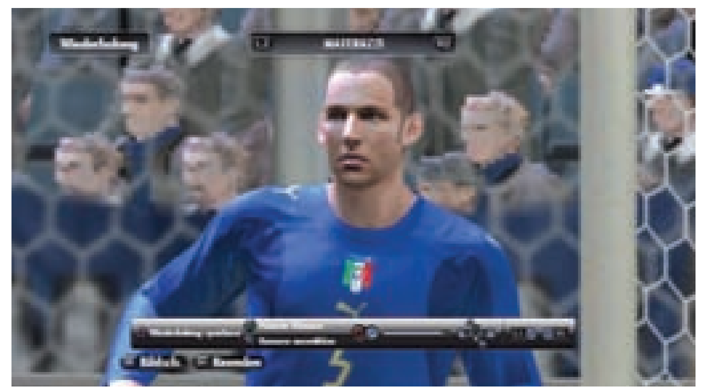
PS2 Knallhart: Die Schiris sind auf allen Konsolen unerbittlich. Wer derb foult, sieht schnell einen bunten Karton.



PS2 Tempowunder: Drückt Samuel Eto'o von Barça auf die Tube, kommt keiner hinterher. Auf die Außenbahn mit ihm!



360 Fall-, Stolper-, Mecker-, Purzel- oder Humpelanimationen sind häufig das Salz in der Suppe, um den virtuellen Balltretern Leben einzuhauchen.



PS3 Willkommen in der nächsten Fußballgeneration? Auf der PS3 freut Ihr Euch über tolle Spielergesichter und weint ob des hässlichen Pixelpublikums.

ben auf dem gleichen (hohen) Niveau. Alle wichtigen Modi (darunter Online-Matches und die gewaltige 'Meisterliga'-Karriere) sind wieder mit von der Partie, zusätzlich reist Ihr in der 'World Tour' mit Eurem Lieblingsteam um den Erdball.

Versuch Nr. 2

Next-Gen-Kicker können aufatmen: Beide HD-Fassungen rangieren spielerisch fast auf dem Level der PS2-Version – Dribblings gehen leichter von der Hand, auch Seitenwechsel mittels hohem Kreistasten-Pass sind einfacher. Die Next-Gen-exklusive Schwalbenfunktion ist ein witziges Gimmick. Zu verschmerzen ist das Fehlen manch unwichtiger Modi, enttäuschend jedoch die technische Umsetzung: Während sich Microsoft-Sportler immerhin an (im Vergleich zum Vorjahr) verbesserten Animationen und schickeren Spielermodellen erfreuen, muss der PS3-Besitzer mit pixeligem Zuschauer-Durchfall, grobschlächtigen Stadien und farbarmer Optik leben – auf Ruckler dürfen sich beide einstellen. *ms*

Matthias Schmid

"Soll ich im Ernst 60 Euro für das fast gleiche Spiel wie im letzten Jahr ausgeben?", fragt der PS2-Besitzer in mir. "Ist Konami eigentlich unfähig, ein grafisch unspektakuläres Spiel auf die PS3 umzusetzen?", muss ich als PS3-Zocker anmerken. "Wann soll ich mich eigentlich um meine Bude, die vielen anderen Spiele und den Rest meines Lebens kümmern?", will ich außerdem wissen. Denn "PES" ist auch diesmal so genial, dass zahlreiche wohlverdiente Feierabende dank Konamis Kickerei zu stundenlangen Zocksessions mutieren werden. Top Ballphysik, fast perfekte Spielbarkeit, Tore, die immer wieder anders ausfallen und unzählige Einstellungen für die perfekte Taktik. Olli, zieh' dich schon mal warm an!

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

- » unzählige National- und Klubteams dabei
- » die meisten Modi gibt's auf PS2
- » Bayern München ist die einzige Bundesliga-Mannschaft
- » umfangreiche Meisterliga-Karriere

SYSTEM-VERGLEICH

Wer ausschließlich die spielerische Komponente berücksichtigt, zockt auch in dieser Saison auf der PS2 – hier ist der Spielablauf noch runder. PS3-Spieler ärgern sich über die verbockte Technik, Xbox-360-Kicker übers schlechtere Steuerkreuz.

PlayStation 2 — SPIELSPASS 91 von 100

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	5 von 6
Sound	8 von 10



PlayStation 3 — SPIELSPASS 90 von 100

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	8 von 10



Xbox 360 — SPIELSPASS 90 von 100

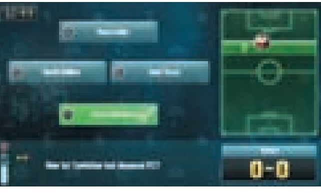
Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10



FIFA 08



PS2 Bitte üben! Freistöße zu versenken, will erst mal gelernt sein.



PSP Nett: Quizt Euch mit kniffligen Fußballfragen zum Strafraum durch.

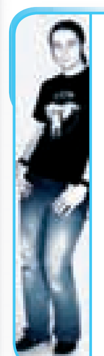
INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii PSP / DS
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Starkes Sportspiel mit dickem Umfang und sehr guter Spielbarkeit – "Pro Evolution Soccer" ist und bleibt aber die Nummer 1.

Große Überraschung! "FIFA" gibt's auch dieses Jahr auf allen Systemen. Auf der PlayStation 2 begrüßt Euch nicht nur eine hübsche Optik, sondern auch ein Tutorial zu den wichtigsten Neuerungen wie z.B. der Torwartsteuerung. Auch der 'Be-a-Pro'-Modus, in dem Ihr Euch für einen Balltreter entscheidet, anstatt munter durchzuwechseln, ist mit dabei. Wer mobil "FIFA" zocken will, muss natürlich mit Einschränkungen leben: PSP-Zockern geht eben erwähnter 'Be-a-Pro' flöten, dafür locken Minispiele, in denen Ihr die Pille gegen eine Punktewand donnern oder hochhalten müsst. Neu ist ein Fußballquiz, bei dem richtig beantwortete Fragen zum Torerfolg führen. DS-Kicker freuen sich über gesteigerten Realismus im Vergleich zu den Vorjahren und führen Frei- und Eckstöße erstmals mit einer flotten Stylusbewegung aus. *ms*



Matthias Schmid

"FIFA" macht auf jeder Konsole Laune, Fußballprofis kicken aber auf PS2 (ein knapper zweiter Platz hinter "PES 2008") am besten. Bei der PSP-Version stören die unrealistischere Ballphysik, das schwammigere Steuerkreuz und der fehlende 'Be-a-Pro'-Modus. Die DS-Version ist realistischer als bisher, dafür fehlt das locker-leichte 'Jeder-Schuss-ein-Treffer'-Gefühl.



DS Neu: Standards gebt Ihr mit einem Stylus-Wischer den nötigen Drall.

FIFA 08

- » fettes Lizenzpaket auf allen Systemen
- » PS2- und PSP-Spieler gehen online
- » Freistöße via Stylus (DS)
- » 3 PSP-exklusive Minispiele

SYSTEM-VERGLEICH

Die beste "FIFA"-Version gibt's auf PS2, grafisch ist's auf der PSP fast ebenbürtig. Technisch mau: die spielerisch gute DS-Fassung.

PlayStation 2 — SPIELSPASS 86 von 100

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	5 von 6
Sound	8 von 10

PSP — SPIELSPASS 83 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

DS — SPIELSPASS 79 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	5 von 10

WWE SmackDown vs. RAW 2008



INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii PSP / DS
Entwickler	Yuke's, Japan
Hersteller	THQ
Genre	Sportspiel
Termin	9. November (PSP: 23.11.2007)
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-6

FAZIT

Sinnvolle Detailverbesserungen machen die Neuauflage zum besten Wrestling-Spiel aller Zeiten. DS- und Wii-Spieler zocken Probe.



360 Erstmals verstärkt Ihr Aufgabegriffe, indem Ihr den rechten Stick schnell bewegt.

Jährliche Updates haben für Entwickler einen großen Vorteil: Was aus terminlichen Gründen nicht ins Spiel gelangt, gibt es eben im folgenden Jahr. Daneben möchte natürlich ein Publisher die teure Lizenz ausreizen, Spieler hingegen trachten nach der jeweils aktuellsten Mannschaftsaufstellung. Was also bietet das 2008er-Update der beliebten Wrestling-Serie von THQ?

Nachdem im Vorjahr die Steuerung komplett überarbeitet wurde und Griffe wie Würfe seither mit dem rechten Analogstick ausgeführt werden, finden wir dieses Jahr überwiegend Detailveränderungen vor, die Spielern noch mehr Freiheit und Abwechslung gewähren, um möglichst nahe an das ultimative Wrestlingerlebnis heranzureichen.

Die größte Neuerung entdecken wir bei den Kämpfern: Neben Superstars und Diven von SmackDown und RAW stehen erstmals auch Sportler der ECW zur Wahl, inklusive extremer Settings, wo Ihr Kontrahenten mit brennenden Tischen und stacheldrahtumwickelten Holzlatten zusetzt. Je nach Version stehen bis zu 55 Wrestler beiden Geschlechts zur Verfügung, Legenden müsst Ihr jedoch erst freischalten. Eine weitere Neuerung: Der 24/7-Modus vereint den Season- und den General-Manager-Modus. Ehe Ihr Eure persönliche Karriere startet, Fehden inszeniert, diverse Fertigkeiten trainiert und Euch um die Vermarktung kümmert, wählt Ihr einen Charakter. Alternativ bastelt Ihr im üppigen Editor Euren persönlichen Favoriten, verpasst ihm individuelle Moves, einen spektakulären Einmarsch und persönliche Daten, dann kann's losgehen.

Mit Flexibilität auf die Zwölf

Erstmals gibt es acht verschiedene Kampfstile, jeder Kämpfer verfügt über zwei Varianten, von denen Ihr vor den Matches eine festlegt, um von den charakteristischen Eigenheiten zu profitieren. Wer 'Dirty' spielt, beherrscht beispielsweise Augenpiekser oder Schläge in den Unterleib. Allen Kämpfern gemein ist die Möglichkeit, bei Aufgabegriffen zu interagieren, indem sie mit dem rechten Stick die Stärke des Manövers beeinflussen bzw. sich zu wehren versuchen, optional können



PS3 Fein modellierte Kämpfer, weitgehend fließende Bewegungen und irrsinnig viele Möglichkeiten machen Next-Gen-Wrestling zum Fest für Fans. Spielt Ihr nach den heftigen Regeln der ECW, bestimmt Ihr vor dem Match, welche Waffen unter dem Ring verborgen werden. Diesmal war's eine Gitarre.



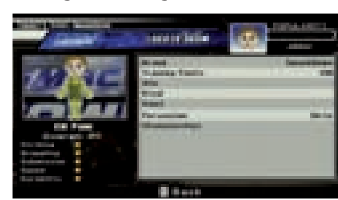
Wii Habt Ihr einen Gegner erst einmal geschultert, bestimmt Ihr via Fernbedienung, welcher Wurf folgt. Die grünen Pfeile zeigen die Möglichkeiten an.

Unterlegene erstmals auch zuschlagen.

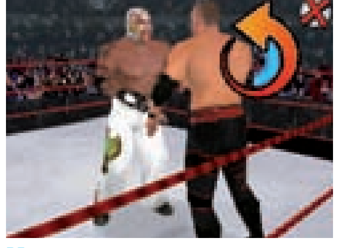
Wrestling für alle

Je nach System fällt die Muskelparade unterschiedlich komplex aus, am vielfältigsten und schönsten ringt Ihr auf PS3 und Xbox 360. Auf den ersten Blick wirken die Animationen zwar noch immer hampelig, nach kurzer Zeit erfreut Ihr Euch jedoch an verbesserten Kämpfermodellen und geschmeidigeren Bewegungen. PS2- und Wii-Version sind grafisch ebenfalls top, Wii-Spieler zocken jedoch mit abgespeckter Options- und Matchvielfalt, die Steuerung via Nunchuk und Fernbedienung funktioniert bereits mit wenig Übung prima.

Die DS-Fassung überrascht: Im Ring wählt Ihr eines von drei eingeblendeten Symbolen aus, anschließend müsst Ihr blitzschnell vorgegebene Stylus-Bewegungen ausführen, um einen Treffer zu landen. Die Symbole unterscheiden sich in puncto Schwierigkeit des geplanten Manövers – teilweise ist das Zeitlimit aber reichlich knapp, dafür ist die Präsentation aber hervorragend. *mh*



Wii Im Umkleideraum begutachtet Ihr statistische Werte Eures Wrestlers.



DS Zeichnet schnell die eingeblendeten Figuren nach, um anzugreifen.

Michael Herde

Die Neuerungen ermöglichen flexiblere Matches, was das 2008er-Update einen weiteren Schritt an die realen WWE-Veranstaltungen heranrücken lässt. Auf Xbox 360 und PS2 spielt sich's so gut wie im Vorjahr, die verschiedenen Kampfstile und frischen Regeln überzeugen auch auf der PS3. Die abgespeckten Versionen für Wii und DS haben's in sich: Während ungeübte Wii-Spieler anfangs kein Land sehen, gelingen mit etwas Übung flotte Moves. Allerdings finde ich es nervig, die Remote zu schütteln, bis mein niedergeschlagener Kämpfer aufsteht. Die DS-Präsentation begeistert, spielerisch sind die rundenbasierten Quick Time Events wegen präziser Abfragen und knapper Limits eine harte Nuss. Irgendwie ist es trotzdem eine coole Idee.

SMACKDOWN VS. RAW 2008

- » spielt neben Stars aus SmackDown und RAW erstmals mit Kämpfern der ECW
- » neu dabei: der WWE 24/7-Modus
- » wählt aus 8 verschiedenen Superstar-Kampfstilen
- » DS: Kämpft mit Quick-Time-Einlagen

SYSTEM-VERGLEICH

Xbox 360 und PS3 punkten mit schwitzenden Wrestlern, PS2- und Wii-Version sind ebenfalls schick, nur ohne Schweißeffekt. Dafür gibt's kantigeres Publikum und etwas eingeschränkte Möglichkeiten.

PlayStation 2 — SPIELSPASS 88 von 100

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	5 von 6
Sound	9 von 10

PlayStation 3 — SPIELSPASS 88 von 100

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	9 von 10

Xbox 360 — SPIELSPASS 88 von 100



Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	9 von 10

Wii — SPIELSPASS 83 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	9 von 10

DS — SPIELSPASS 80 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	6 von 7
Sound	9 von 10

Lair

INFOS

System	PS3
Entwickler	Factor 5, USA
Hersteller	Sony
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT
Grafisch und akustisch opulente Flug-Action mit angenehmer Sixaxis-Steuerung, aber chaotischem wie frustrierendem Spielablauf.



PS3 Die Detailfülle ist in manchen Levels atemberaubend – allerdings bleibt die Bildrate nur selten stabil.

"'Lair' sah mal wie ein vielversprechender PS3-Titel aus, das fertige Produkt ist jedoch alles andere als spielenswert", "'Lair' ist eine hübsch aussehende Katastrophe", "Ihr werdet permanent von sinnlos erscheinenden Zwischensequenzen bombardiert" – das Ich-fliege-auf-einem-Drachen-durch-eine-Fantasy-Welt-und-verbrenne-alles-was-meinem-Reittier-vors-Maul-kommt-Game musste in der US-Spielepresse bereits Häme und schlechte Wertungen einstecken. Typische amerikanische XXL-Übertreibung oder ungeschönte Wahrheit?

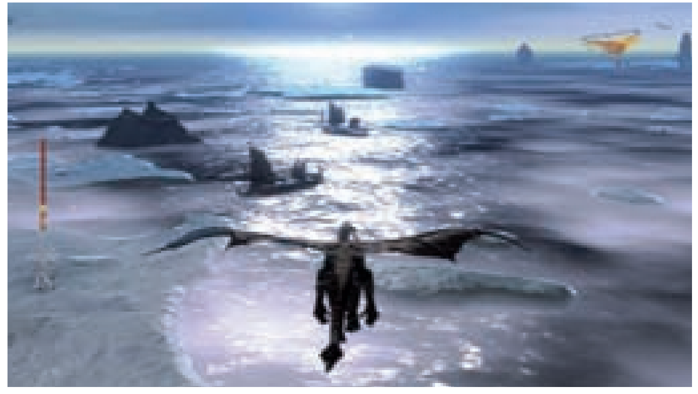
Oliver Schultes
Dass Factor 5 dermaßen dreist von den eigenen Spielen klaut, stört mich weniger. Sie hätten es allerdings kompetent machen können. Das Missionsdesign mit den chaotischen Zwischensequenzen und den vagen Angaben über Ziele nervt, die Lock-on-Funktion arbeitet meist nach dem Zufallsprinzip und die Bosskämpfe sehen zwar gut aus, sind an Primitivität aber fast nicht mehr zu überbieten. Ein Lairstück der Marke 'Außen hui, innen pfui!'

Dragon Wars

Im Kern ist "Lair" eine Abwandlung von Factor 5s früheren "Star Wars"-Spielen: In über einem Dutzend Levels müsst Ihr Drachen mit Feuerbällen vom Himmel holen, Katapulte in Brand setzen, Städte mit Explosionsfässern bombardieren, fliegende Wale eskortieren und Reittiere mit Enterhaken zu Fall bringen – "Krieg der Sterne" mit Drachen eben.

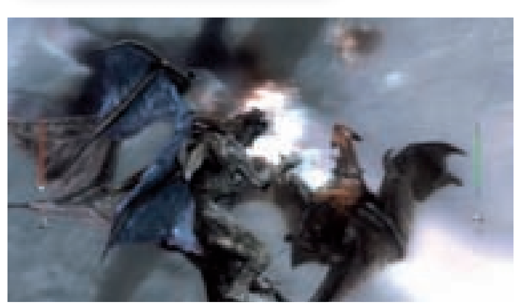
Der Spielablauf wurde einfach übernommen: Ihr startet nach dem Briefing mit einem oder mehreren Missionszielen, die sich im Laufe der Schlacht verändern und Ortswechsel notwendig machen. Vage Orientierung bietet ein Richtungspfeil am rechten oberen Bildrand, ein Radar hat Euer Drache leider nicht an Bord. Ebensowenig wie eine funktionierende Zielhilfe: Durch Druck auf die Schultertasten könnt Ihr zwar die Lock-on-Funktion aktivieren, aber die nimmt mehr oder weniger zufällig die Feinde ins Visier; ein Durchschalten der Ziele ist nicht möglich. Eure Feuerechse dirigiert Ihr durch Kippen des Sixaxis-Pads, eine alternative Knüppelsteuerung fehlt.

Da Drachen letztlich doch keine X-Wings sind und das Pad über Motion-Sensoren verfügt, gibt's noch ein paar Besonderheiten: Zum einen könnt Ihr in bestimmten Situationen einen Kampf Drache gegen Drache aktivieren, bei dem Ihr Knöpfchen drückt und mal verliert oder gewinnt. Bei den 'Takedowns' heißt es dagegen, vorgegebene Pad-Kommandos wie 'Controller hoch und runter bewegen' akkurat auszuführen. Dann entert Ihr in einer Quick-Time-Sequenz das feindliche Flugtier und befördert den Reiter aus dem Sattel. Auch bei anderen Gelegenheiten kommen die Sixaxis-Talente zum Einsatz. *os*



PS3 Das schönste virtuelle Nass aller Zeiten: Feine Nebelschwaden ziehen übers Wasser und machen die Winterstimmung perfekt.

Matthias Schmid
Wie gern hätte ich mein Sixaxis-Pad einfach an die Wand geschmissen! Was nutzt mir eine einwandfrei funktionierende Steuerung, wenn die Missionen frustig und das Ziel nur selten klar erkennbar sind? Wozu fette Explosionen und himmlische Wasseranimationen, wozu Bombast-Szenarien im Stile eines "Herr der Ringe"-Streifens, wenn's doch ruckelt und ich tausend grundlose Tode sterbe? Überflüssig ist zudem der Beat'em-Up-Exkurs der Drachen.



PS3 Wildes Button-Gehämmer: Die Kämpfe Drache gegen Drache langweilen nach kurzer Zeit.



PS3 Am Boden macht Ihr Euren Feinden buchstäblich Feuer unterm Hintern.

LAIR
- » 1080p-Wiedergabe
- » 7.1-Surround-Sound
- » Drachensteuerung via Motion-Sensoren
- » freischaltbare Making-ofs
- » erinnert frappierend an frühere "Star Wars"-Spiele von Factor 5

PlayStation 3	
Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	–
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

SPIELSPASS



53 von 100

Spider-Man: Freund oder Feind



360 Eure Spinnenfäden braucht Ihr dieses Mal nicht zum Schwingen: Bei "Freund oder Feind" zieht Ihr Gegnern damit den Boden unter den Füßen weg.

INFOS

System	PS2/360/Wii/PSP/DS
Entwickler	Next Level Games, USA A2M, Kanada (DS)
Hersteller	Activision
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Nett gemachte, aber recht uninspirierte und kurze Superhelden-Klopperei im "Untold Legends"-Stil – eher was für junge Zocker.

Die Halbwertszeit der "Spider-Man"-Spiele wird immer kürzer: Statt den jährlichen Turnus einzuhalten, schickt Activision nur wenige Monate nach der Versoftung des dritten Films schon wieder ein Spidey-Abenteuer an den Start.

Jetzt wird nicht durch New York geschwungen. Stattdessen latscht Ihr zusammen mit einem Kumpanen durch fünf Schauplätze rund um die Welt, verkloppt die immer gleichen Feinde und löst schlichte Rätsel. Das ist technisch und spielerisch solide in Szene gesetzt und mit einer Prise Humor gewürzt, aber vor allem sehr kurz und das Gegenteil von originell – zumal mit "Marvel Ultimate Alliance" ein hauseigener Rivale wesentlich mehr bietet. Wer's unkompliziert mag oder Spielefutter für den Zocker-Nachwuchs sucht, wird trotzdem gut bedient. *us*

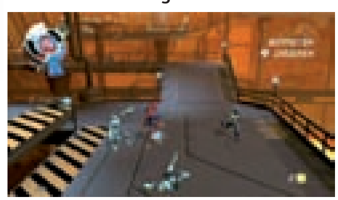


Ulrich Steppberger

Zu "Spider-Man: Freund oder Feind" fällt mir nur ein Wort ein: nett. Nette Grafik, nette Steuerung, netter Schwierigkeitsgrad – aber spannend ist das nicht. Das Spielprinzip wurde mir schon in so vielen Abwandlungen seit "Baldur's Gate" vorgesetzt, da braucht es mehr als eine kompetente und kurze Variation (auch wenn sie gut gemacht ist), um mich wirklich zu begeistern.



DS Auf dem DS spielt Euer Partner eine etwas wichtigere Rolle.



Wii Die Wii-Steuerung wird nur bei Würfen wirklich genutzt.

SPIDER-MAN: FREUND ODER...

» 5 Einsatzgebiete rund um die Welt
» zwischen Spider-Man und einem von 12 Teamkameraden könnt Ihr frei wechseln
» witzige Story-Sequenzen
» freispielbare Spidey-Boni
» DS-exklusive Minispiele

SYSTEM-VERGLEICH

Optisch haut Euch "Freund oder Feind" auf keiner Hardware um, auf der Xbox 360 sieht's am saubersten und schärfsten aus. Die DS-Version schlägt sich wacker und überzeugt mit ein paar netten Extras.

PlayStation 2		SPIELSPASS
Singleplayer	6 von 10	60 von 100
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	4 von 6	
Sound	6 von 10	

Xbox 360		SPIELSPASS
Singleplayer	6 von 10	60 von 100
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	4 von 10	
Sound	6 von 10	

Wii		SPIELSPASS
Singleplayer	6 von 10	60 von 100
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	4 von 7	
Sound	6 von 10	

DS		SPIELSPASS
Singleplayer	6 von 10	62 von 100
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	4 von 7	
Sound	6 von 10	

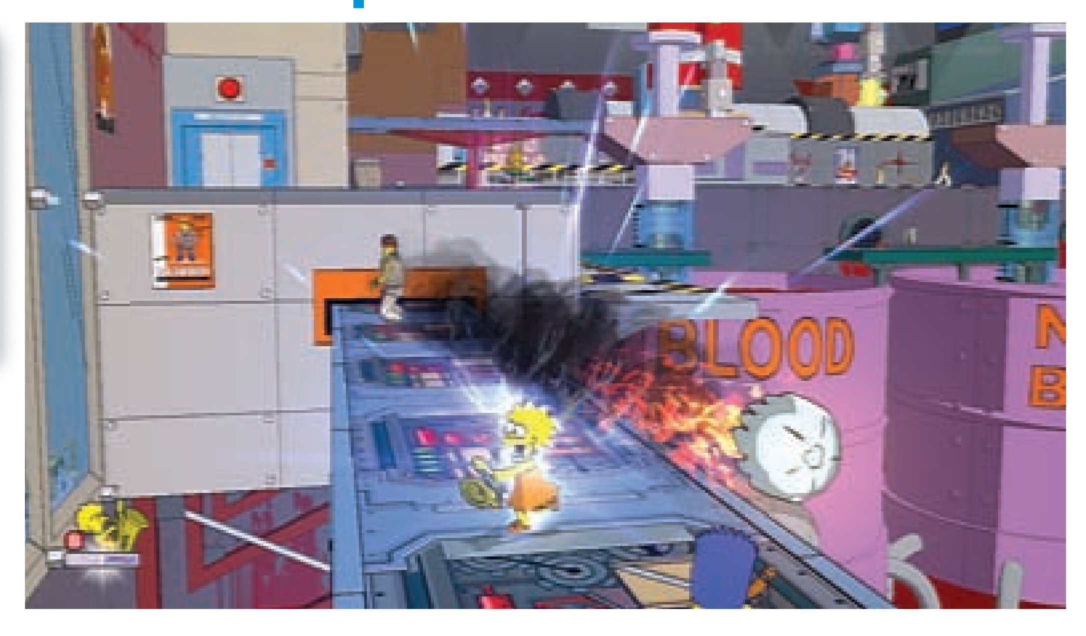
Die Simpsons – Das Spiel

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii PSP / DS
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Jump'n'Run
Termin	November
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Das beste Simpsons-Spiel punktet mit Humor, Comic-Charme, viel Abwechslung und etlichen Seitenhieben auf die Spielebranche.



360 In der EA-Videospielfabrik weicht Lisa Ryus Feuerball aus, ein "Metal Gear"-Poster gibt's auch zu sehen.

Was wäre, wenn Euch eines Tages ein Buch vom Himmel herab vor die Füße fiele? Und was, wenn es sich um die Spielanleitung für Euer Leben handelte? Genau das erlebt Bart Simpson in "Die Simpsons – Das Spiel". Zusammen mit Homer befreit er anschließend das städtische Museum von Jimbo Jones und seinen Schlägerkumpels. Im weiteren Spielverlauf mobilisiert Ihr unter anderem mit Marge und Lisa einen wütenden Mob, der das brutale Videospiel "Grand Theft Scratchy" aus Springfield verbannen soll. Als dann auch noch die beiden Außerirdischen Kang und Kodos mit ihren Artgenossen über die Comic-Stadt herfallen und ein riesiges Donut-Maskottchen zum Leben erwecken, ist das Chaos perfekt.

Wider Erwarten lässt Euch Electronic Arts nicht die Handlung des Films nachspielen, sondern stellt Euch in 16 Kapiteln auf eine frische Bewährungsprobe für Eure Lachmuskeln. Ihr seid stets zu zweit unterwegs, die Charaktere sind vorgegeben. Per Druck aufs Steuerkreuz wechselt Ihr zwischen den Familienmitgliedern und nutzt deren Spezialfähigkeiten, um Gegnern einzuheizen und zahlreiche Rätsel zu lösen.

Superkräfte für die Simpsons

So verwandelt sich Bart in sein Alter Ego Bartman, das an Wänden emporklettern und durch die Luft gleiten kann, während Homer vernichtende Rülpser in petto hält oder sich in einen dicken Ball verwandelt, um Gegner zu plätten. Später lernt er sogar die Fähigkeit, als grüner Wackelpudding Schleim zu verspritzen. Neben den Superkräften verfügen die Simpsons über einen Doppelsprung und einen Schlagangriff. Damit der sein Ziel nicht verfehlt – was angesichts der verwirrenden Kamera durchaus vorkommt –, nehmt Ihr Gegner via Lock-on-Funktion ins Visier.

Sehr stimmig sind auch die übrigen Familienmitglieder ausgestattet: Während Lisa Widersacher mit Klängen aus ihrem Saxophon lähmt, überzeugt Marge Passanten mithilfe ihres Megaphons. Brüllt hinein und Ned Flanders, Dr. Hibbert, Otto und der Rest der bekannten Riege läuft Euch gehorsam hinterher. Hetzt Eure Gefolgschaft auf Video-



PS3 Homers Traumland auf der PS3: Umgeben von Schokohasen sucht er das weiße Schokoladenkaninchen und frisst sich unterwegs kugelrund.

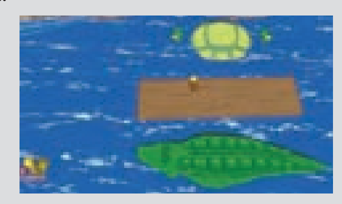


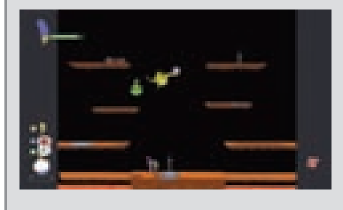
PS2 So sieht das Kakaoparadies auf der PS2 aus: In Bewegung ruckelt's ein wenig, die Häschen haben keine Schattierung und die Kanten flimmern.

VIDEOSPIELREFERENZEN

"Die Simpsons – Das Spiel" persifliert aktuelle Games-Serien wie "Medal of Honor", zitiert aber auch Klassiker der Videospielgeschichte.

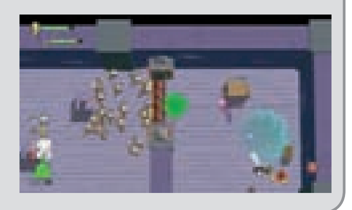
» **Frogger:** In Draufsicht springt Lisa über Holzplatten, Krokodile und Schildkröten, um das obere Ende des Bildschirms zu erreichen. Im Gegensatz zur amphibischen Vorlage "Frogger" hüpft Lisa allerdings auch diagonal über die sich unterschiedlich schnell bewegenden Gegenstände und Tiere.





» **Joust:** Atmet Homer Helium ein, mutiert er zum Ballon, der mit Rammattacken dem Schwägerinnen-Drachen einheizt. Um an Höhe zu gewinnen, hämmert Ihr schnell auf eine Taste. In "Joust" war's ein Ritter, der auf einem Strauß bzw. Emu ritt. Hier wie da wird nicht gescrollt und die Grafik ist spartanisch.

» **Gauntlet:** In der Vogelperspektive mit Minisprites Monsterhorden metzeln? Das Geschehen wird durch kratzige 8-Bit-Musik untermalt? Da werden Erinnerungen an "Gauntlet" wach, Homers grünes Gewand setzt da noch eins drauf. Wenn Ihr dann noch "Magie" einsetzt, ist die Hack'n'Slay-Illusion perfekt.





360 Durch eine Verkettung unglücklicher Umstände landen Marge, Lisa und Maggie in "Grand Theft Scratchy". Wie im Vorbild schart Ihr Mitstreiter um Euch, die Ihr hier auf gegnerische Katzen hetzt oder zum Renovieren heruntergekommener Häuser einsetzt. So ein Ghetto ist schließlich kein Spielplatz für Kinder!

spielnerds oder lasst sie "Grand Theft Scratchy"-Aufsteller niederreißen. Darüber hinaus bauen sie für Marge Podeste, durch die sie neue Bereiche erreichen kann. Maggie hingegen krabbelt durch Lüftungsschächte und aktiviert Schalter mit ihrem Schnuller. An bestimmten Stellen kommen weitere Fähigkeiten zum Einsatz: Sammelt Marge eine Polizeimarke auf, ist sie vorübergehend unverwundbar, Lisa setzt an bestimmten Punkten telekinetische Fähigkeiten ein und schleudert Autos durch die Gegend, die auf Xbox 360 und PS3 äußerst spektakulär explodieren. Auch zum Lösen der Rätsel wird diese Fertigkeit mehr als einmal benötigt.

Mut zur Selbstironie

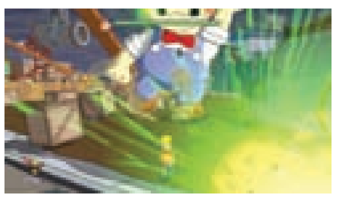
Spielerisch bieten die Simpsons bewährte Jump'n'Run-Kost, wie sie Genre-Fans zur Genüge kennen. Aus innovationslosen Hüpfeinlagen und Schalterrätseln macht die gelbe Bande jedoch eine Tugend, denn über 30 Videospielklischees gilt es zu entdecken – von der unsichtbaren Levelbegrenzung bis zur 'Zwei Schalter, zwei Charaktere'-Einlage ist alles vertreten, was jeder kennt. Davon abgesehen heißt es, charakterspezifische Symbole zu finden und zu sammeln.

Humor pur

Das Highlight stellt zweifelsohne der Humor dar: Jagt beispielsweise in "Neverquest" als Homer im Link-Kostüm einen zweiköpfigen Drachen, der – oh Wunder – die Köpfe der beiden Schwägerinnen Selma und Patty trägt. Neben aktuellen Spielen wie "Medal of Honor" werden auch etliche Klassiker (siehe Kasten links) gelungen auf die Schippe genommen. *mh*

Michael Herde

Auf Xbox 360 und PS3 sehen die Simpsons meist exakt wie im Fernsehen aus. Auf PS2 und PSP bleibt das Jump'n'Run dank Pixeltexturen und Ruckler hinter diesem Niveau zurück. Homers Frisur sieht dort zum Beispiel aus, als sei sie mit einem dicken Stift gezeichnet worden. Spielerisch nervt bei allen Versionen lediglich die Kamera, die auf der PSP auch noch kompliziert zu justieren ist. Davon abgesehen strotzen "Die Simpsons" vor Abwechslungsreichtum: Kaum ein Level spielt sich wie das andere. Zwar geben sich die Gelblinge innovationsarm, aber die Fülle an bekannten Versatzstücken anderer Spiele lässt mich darüber hinwegsehen. Den Koop-Modus finde ich klasse, denn hier lassen sich die Charaktere besser koordinieren als alleine. Selten habe ich ein so lustiges Spiel gesehen: Hut ab, Electronic Arts!



360 "Shadow of the Colossus" lässt grüßen: Bart flieht vor dem Riesen...



360 ...und erklimmt ihn, um seine Schwachstelle anzugreifen.



PS3 Zwischen den Missionen bewegt Ihr Euch frei durch Springfield und wählt das nächste Kapitel aus. Wer will, lungert in der heimischen Küche herum.



PSP Im Museum prügeln sich Bartman und Homer mit Wachmännern.

DIE SIMPSONS – DAS SPIEL

- » mit Synchronsprechern aus Serie & Film
- » Homer, Marge, Bart, Lisa und Maggie spielbar
- » spielt zu zweit im Koop-Modus
- » 16 Kapitel voller Anspielungen, u.a. auf aktuelle und klassische Videospiele

SYSTEM-VERGLEICH

Während auf PS3 und Xbox 360 nahezu perfektes Comic-Flair geboten wird, ruckelt's auf der PS2 und der PSP. Teils grobpixelige Texturen und weniger feine Effekte, vor allem auf dem Handheld, trüben den Eindruck.

PlayStation 2		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	80 von 100
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	5 von 6	
Sound	8 von 10	

PlayStation 3		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	82 von 100
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	9 von 10	

Xbox 360		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	82 von 100
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	9 von 10	

PSP		SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10	73 von 100
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	8 von 10	

Ratatouille

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Entwickler	Heavy Iron Studios, USA
Hersteller	THQ
Genre	Jump'n'Run
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2 (Wii / PSP) / 1-4 (Rest)

FAZIT

Nichts für Jump'n'Run-Gourmets: uninspiriert angerichtete Hüpferei, garniert mit technischen Macken und fadem Spielablauf.



PS3 Beim Kochen greifen wir dem überforderten Küchenjungen Linguini unbemerkt unter die Arme.

Kerners Köche, Jamie Oliver, Tim Mälzer und, und, und – im Fernsehen wird gekocht was das Geschirr hält. Grund genug für Pixar, einen Animationsfilm im Schlemmermilieu anzusiedeln. Um die dazugehörigen Lizenzspiele führt natürlich kein Weg herum. Das Positive vorweg: Anstatt ein und dasselbe Spiel auf alle Plattformen zu portieren, wurde nach Hardwarepower unterteilt (die Versionen für PS2 & Wii und PS3 & Xbox 360 sind jeweils inhaltsgleich). Allen gemein ist, dass die Action nicht in erster Linie am Herd stattfindet, sondern bei Hüpf- und Geschicklichkeitseinlagen.

André Kazmaier

So ziemlich das Einzige, das den Sprung von der Kinoleinwand auf die Konsole geschafft hat, ist der Charme der beiden Rattenbrüder. Ansonsten ist vom Einfallsreichtum der Zelluloid-Vorlage nichts zu spüren. Stattdessen gibt's uninspirierte 08/15-Hüpfkost, die auf PS3 und Xbox 360 zudem fehlerhaft und hakelig ausfällt. Kinder dürften mit den PS2- und Wii-Versionen noch am besten bedient sein. "Ratatouille"-Fans schauen sich lieber noch mal den Film an.

Die schlechte Nachricht: Kein "Ratatouille" bereitet auch nur annähernd so viel Spaß wie der Film.

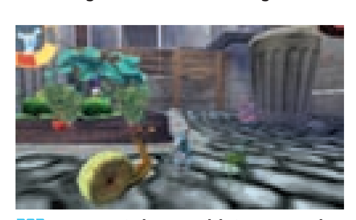
Virtuelles Fastfood

Während sich die PS2- und Wii-Fassungen dank des unkomplizierten Spielverlaufs am besten für den Zockernachwuchs eignen, sind ältere Semester (auch Fans des Films) schon nach kurzer Zeit gelangweilt. Leider stellt sich auch der Griff zu den HD-Rattenspielen als Fehler heraus: Das durchaus vorhandene Potenzial (mehr Forscherfreiraum, hübschere Optik, interessantere Aufgaben) wird durch grobe Schnitzer wie eine wirre Missionsstruktur, technische Macken, lange Ladezeiten und Instant-Tode torpediert.

Am besten sieht's noch im Handheld-Sektor aus: Vor allem die PSP-Version bietet solide Hüpfkost gepaart mit netter Optik. Dasselbe gilt für die DS-Fassung, die sich mit dem Steuerkreuz allerdings mehr schlecht als recht steuern lässt – zum Glück dürft Ihr auf eine "Phantom Hourglass"-inspirierte Stylus-Tippsteuerung umstellen. Das Problem des DS-Ablegers: Nach gut drei Stunden habt Ihr das (optisch etwas pixelige) Abenteuer gemeistert. Dafür entschädigen hier die unterhaltsamen "Cooking Mama"-Kocheinlagen. *ak*



DS Bei den Kocheinlagen schnippelt und brutzelt Ihr unter Zeitlimit.



PSP Remy wird von Schleimern und Insekten angegriffen.



Wii Gibt den Spielablauf von "Ratatouille" perfekt wieder: Rattenbrüderchen Emile erteilt uns einen Auftrag...



PS2 ...und wir sammeln Objekte wie Apfelgehäuse, Abzeichen oder Käseecken ein – viel mehr gibt es nicht zu tun.

RATATOUILLE

- » 20 Levels auf PS3 und Xbox 360
- » 30 Levels auf PSP
- » 6 Welten auf PS2, Wii und DS
- » exklusive Minispiele auf Wii
- » PSP: verschiedene spielbare Charaktere wie Remy, Emile und Gusteau

SYSTEM-VERGLEICH

Grafisch haben die PS3 und Xbox 360 die Nase vorn (vor allem das hübsche Fell überzeugt). Insgesamt reißt aber kein "Ratatouille" optisch Bäume aus – viele Texturen kommen sehr verschwommen daher.

	PlayStation 2	PlayStation 3	Xbox 360	Wii	PSP	DS
Singleplayer	5 von 10	5 von 10	5 von 10	5 von 10	6 von 10	5 von 10
Multiplayer	6 von 10	6 von 10	6 von 10	6 von 10	5 von 10	6 von 10
Grafik	3 von 6	4 von 10	4 von 10	3 von 7	7 von 10	3 von 7
Sound	7 von 10	7 von 10	7 von 10	7 von 10	7 von 10	5 von 10
SPIELSPASS	57 von 100	53 von 100	53 von 100	57 von 100	62 von 100	58 von 100

Dewy's Adventure

INFOS

System	Wii
Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Geschicklichkeit
Termin	31. Oktober
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

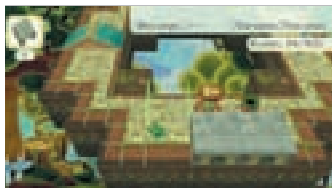
Putziger Geschicklichkeitstest für Niedlichkeitsfanatiker und alle, die vom "Super Monkey Ball"-Prinzip nicht genug kriegen können .

Schon wieder ein 08/15-Klon von "Super Monkey Ball"? Weit gefehlt, denn das kunterbunte Kugelabenteuer vom herzensguten Wassertropfen Dewy bereichert das 'Herumroll'-Genre um einen interessanten Aspekt: Auf Knopfdruck verändert sich die Temperatur und damit der Aggregatzustand unseres Kullertropfens. In der Kälte wird Dewy zum rasanten Eisblock mit ungeahntem Angriffspotenzial. Heizt Ihr ihm hingegen kräftig ein, schleudert er als Dampfwolke Blitze auf garstig-gruselige Knuddelfeinde. Den Rest vom Lied kennen Wii-erfahrene Zocker bereits: Ihr flutscht



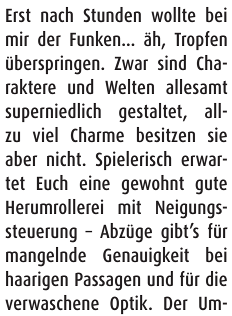
Wii Keine Angst, Dewy, die kleinen Schufte schauen nur so bös!

durch thematisch zusammengehörige Levels (Wald, Höhle, Vulkan), befreit zuckersüße Wesen und versucht, bodenlose Tiefen zu meiden. Gesteuert wird so: Schmeißt den Nunchuk zurück in die Schublade, greift Euch die Remote und haltet sie ganz klassisch wie einen NES-Controller. Durch die Neigung Eurer Hände kippt Ihr die Levels im Spiel – Euer feucht-fröhliches Alter Ego rutscht prompt in dieselbe Richtung. Nach jedem vierten Areal kriecht ein drolliger Boss aus seinem Loch, versucht



Wii Im einfachen Editor baut Ihr Arenen für den Vierspieler-Modus.

seiner dicken Niedlichkeit zum Trotz böse zu gucken und fordert zum Duell – mit gewitzt-hektischem Remote-Einsatz macht Ihr ihm aber bald den Garaus. Kreative Zocker erstellen eigene Levels und erfreuen andere WiiConnet24-Nutzer. *ms*



Matthias Schmid

Erst nach Stunden wollte bei mir der Funken... äh, Tropfen überspringen. Zwar sind Charaktere und Welten allesamt superniedlich gestaltet, allzu viel Charme besitzen sie aber nicht. Spielerisch erwartet Euch eine gewohnt gute Herumrollerei mit Neigungssteuerung – Abzüge gibt's für mangelnde Genauigkeit bei haarigen Passagen und für die verwaschene Optik. Der Umfang hingegen stimmt und die Bossfights gefallen mit interessanten Aufgaben. Eine knappe Niederlage gegen "Kororinpa" – vor allem wegen der faderen Levels.

DEWY'S ADVENTURE

» 6 Welten mit je 4 Levels und Endgegner (plus Bossfight-Abschnitt)
» zahlreiche Sound- und Bildgalerien freischaltbar
» 3 Aggregatzustände: Wassertropfen, Eisblock und Dampfwolke
» Niedlichkeit: 10 von 10

Wii **SPIELSPASS**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	6 von 10

69 von 100

EA Playground

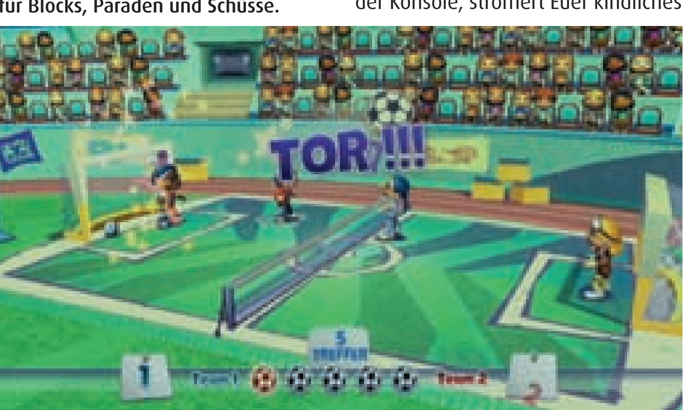
INFOS

System	Wii / DS
Entwickler	Electronic Arts, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Minispiel-Sammlung
Termin	8. November
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

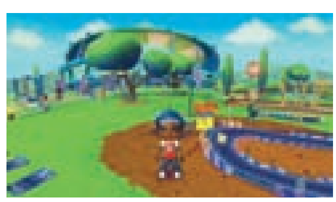
Spielerisch solide Minispiel-Sammlung, die im Vergleich zur Konkurrenz aber zu simpel ausfällt und kaum Abwechslung bietet.

Wii Beim Volleyfußball flitzen Eure Sportler selbstständig, Ihr sorgt nur für Blocks, Paraden und Schüsse.



EAs Wii-Spielplatz macht gestandene Zocker zu Schulhofrabauken, die sich die Zeit mit Ballspielen, Papierflieger-Duellen und Carrerabahn-Flitzereien vertreiben. Gesteuert werden die insgesamt sieben Minispiele mit einer simplen Kombination aus Buttonkommandos und Wackelsteuerung. Per Remote-Schwung haut Ihr Fußbälle in die Maschen oder bewerft gegnerische Brennballsportler. Die Neigungssensoren hingegen kommen beim feinfühligen Lenken der Papierflieger oder beim Spurwechsel der Miniflitzer zum Einsatz. Sitzt Ihr allein vor der Konsole, stromert Euer kindliches Alter Ego über einen Spielplatz und fordert generische Kopffüßler-Kinder zu Duellen in den genannten Minispielen heraus. Wer stets gewinnt (was nicht wirklich eine Herausforderung ist), darf sich bald über ein hübsch beklebtes Stickeralbum freuen – nach wichtigen Siegen dürft Ihr Euch ein buntes Bildchen aussuchen. Für kurze Abwechslung sorgen Nebenaufgaben wie eine Schmetterlingshatz oder supersimple Basketball-Herausforderungen.

Im Mehrspieler-Modus ersetzt Ihr die schwachen CPUler durch echte Gegner – Ihr dürft aber nur in vier Disziplinen als Quartett ran. Richtige Partylaune will leider nicht aufkommen, zu statisch ist der Ablauf der Minigames, zu gering die Abwechslung. Grafisch rangiert "Playground" auf "MySims"-Niveau. *ms*



Wii Auf dem bunten Spielplatz latscht Ihr zum nächsten Minispiel-Duell.

Matthias Schmid

Wer simplen Sportspaß liebt, zockt längst "Wii Sports" – wer eine Wii-Fete feiern will, greift zu "Mario Party 8" oder bald zu "Rayman Raving Rabbids 2". Ja, wer kauft dann noch "EA Playground"? Zum Glück ist das EAs Problem und nicht meines – die Kanadier hätten sich mit ihrer Minispiel-Sammlung einfach mehr Mühe geben sollen. Mit sieben Disziplinen (darunter vier Ballspiele), der einfallslosen Remote-Einbindung und einem ultrakurzen Story-Modus gewinnt man im Minispiel-Genre keinen Blumentopf. Aller Einfachheit und der gut funktionierenden Steuerung zum Trotz holt Euch auch zu viert schnell die Langeweile ein.

EA PLAYGROUND

» knapper Story-Modus für Solisten
» sieben Disziplinen (Volleyfußball, Brennball, Ball-gegen-die-Wand, Ball-um-die-Stange, Autorennen, Papierflieger und ein Dart-Ballerspiel)
» sehr einfach zu steuern

Wii **SPIELSPASS**

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	5 von 10



Tony Hawk's Proving Ground



INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / DS
Entwickler	Neversoft, USA
Hersteller	Activision
Genre	Sportspiel
Termin	1. November
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT

Der Rollbrettstar schlägt sich tapfer gegen die EA-Konkurrenz und punktet mit vielen neuen Möglichkeiten und guter Optik.



360 Auch bei "Proving Ground" sind die Straßen belebt, bei Kollisionen habt aber stets Ihr die 'Vorfahrt'.

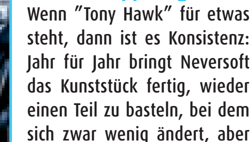
Eins der spannendsten Spielduelle dieses Jahres steht an: Letzten Monat hat der auf Realismus getrimmte EA-Herausforderer "skate." mit 85% kräftig vorgelegt, jetzt steht die Erwiderung des Platzhirsches Tony Hawk an – kann "Proving Ground" die jahrelange Dominanz im Trendsportgenre fortsetzen?

Wie immer setzen die Entwickler Neversoft auf die bewährten Tugenden der Rollbrettserie. Seid Ihr also mit einem der inzwischen acht Vorgänger schon mal geskatet, erkennt Ihr die Steuerung gleich wieder: Gelenkt wird mit Analogstick und Steuerkreuz, die Knöpfe sind für die verschiedenen Trickvarianten zuständig. Ein paar Änderungen gibt es aber doch: So wurde z.B. die 'Special'-Leiste in Rente geschickt (die besonderen Tricks sind jetzt jederzeit ausführbar), misslungene Kunststück-Combos lassen sich nicht mehr auf Knopfdruck retten und Ihr gebt jetzt etwas anders Gas. Das ist zwar nicht so revolutionär wie bei "skate.", für "Tony Hawk"-Verhältnisse jedoch schon bemerkenswert – und zu den tiefgreifenderen Ergänzungen lest Ihr weiter unten noch mehr.

Als Schauplatz dient nicht das sonst so oft recycelte Los Angeles, diesmal beweist Ihr Euch in einem Metropolen-Trio an bzw. nahe der Ostküste: Baltimore, Philadelphia und Washington liegen in der Wirklichkeit zwar nicht ganz zusammen, in der "Proving Ground"-Welt aber schon. Ihr könnt alle Städte ohne Ladepausen durchrollen, sobald Ihr im Lauf der Karriere die jeweiligen Bereiche freischaltet. Grafisch fallen die Szenarien durch die bewusst realitätsnahe und viel mit Grautönen arbeitende

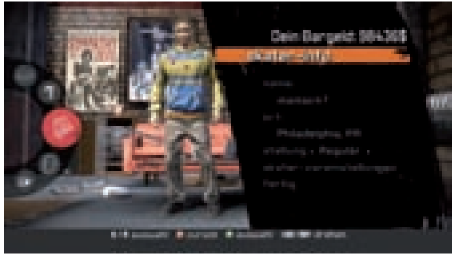
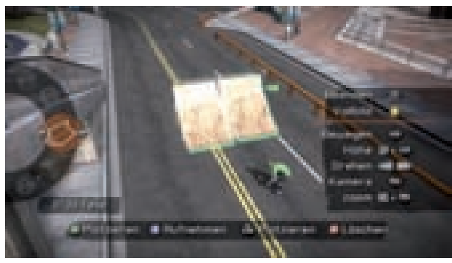


PS3 Die Balanceanzeige bei Grinds und Manuals wurde neu gestaltet und hat nun die Form eines farbigen Balkens über das ganze Bild – daran muss man sich erst gewöhnen..



Ulrich Steppberger

Wenn "Tony Hawk" für etwas steht, dann ist es Konsistenz: Jahr für Jahr bringt Neversoft das Kunststück fertig, wieder einen Teil zu basteln, bei dem sich zwar wenig ändert, aber doch genug Neuerungen drin sind, um erneut für richtig viel Spaß zu sorgen. Das trifft auch auf "Proving Ground" zu: Mit Realismus ist es wie immer nicht allzu weit her und vieles kennt man schon von den zahlreichen Vorgängern. Dafür flimmert die Grafik diesmal flüssig über den Schirm und die erweiterten Fähigkeiten sorgen für interessante Aufgaben. Zwar bräuchte es in einigen Bereichen wie z.B. dem Rigger-Baukasten noch etwas Feintuning, doch das Gesamtpaket passt. Innovativ wie "skate." ist es sicherlich nicht, die Qualität stimmt aber trotzdem.

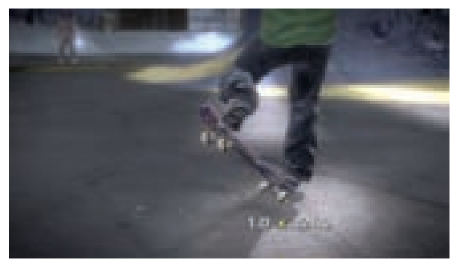




360 Die Editormöglichkeiten fallen sehr großzügig aus: Eigenbau-Charaktere (links) kennt Ihr von den Vorgängern, der flexible Rigger-Baukasten (Mitte) erlaubt das Erstellen eigener Lines. Leistungsfähig ist der Video-Schnitt (rechts), leider könnt Ihr Eure Kurzfilme aber nicht online tauschen.



360 Die 'Nail'-Zeitlupentricks wurden deutlich ausgebaut. Habt Ihr die Fähigkeit erst mal erlernt, könnt Ihr mit den beiden Analogsticks auch Grabvarianten ausführen.





360 'Nail the Trick' mit Flips (oben) gab es bereits bei "Project 8", die Manuals sind dagegen neu.

Farbwahl zwar etwas nüchtern aus, dafür gefallen Details wie hübsche Wetterwechsel oder gut animierte Wasserpfützen. Außerdem kommt das Geschehen nicht mehr wie bei "Project 8" ins Ruckeln, die Bildrate bleibt auf beiden Next-Gen-Systemen erfreulich stabil.

Multitalente auf Rollen

Die große neue Idee von "Proving Ground" ist die Dreiteilung des Storymodus: Zwar arbeitet Ihr immer auf das gleiche Ziel hin (werdet bekannt und ein Star etc.), auf dem Weg dahin beschreitet Ihr aber verschiedene Pfade und erwerbt je nach Ausrichtung der gewählten Aufgaben andere Fähigkeiten. Als Karriere-Skater lernt Ihr nicht nur den vom Vorgänger bekannten 'Nail the Trick'-Zeitlupenmodus, dazu kommen auch noch 'Nail the Grab' und 'Nail the Manual', mit denen Ihr spektakuläre Aktionen aneinanderreiht – allerdings braucht gerade Letzteres eine Menge Feingefühl. Im Hardcore-Sektor geht es grober zur Sache: Während Aggro-Kick (schnelles Anschieben) sowie Carve und Slash Grind (neue Trickarten) noch harmlos sind, wird Euch von den Experten hier beigebracht, wie Ihr Störenfriede und andere Sportler mit Schwung umrempelt. Für kreative Köpfe reizvoll ist die Rigger-Sektion, die Euch neue Freiheiten in der "Tony Hawk"-Welt eröffnet: Ihr könnt dann nämlich Rails, Rampen und andere Objekte (fast) völlig frei in der Landschaft platzieren und so ganz neue Lines aus dem Boden stampfen – selbst das Modifizieren bereits existierender Bauwerke ist möglich.

Natürlich erwarten Euch jede Menge Aufgaben, die den speziellen Einsatz der gelernten Fähigkeiten erfordern. Nicht alle sind gleich gut umgesetzt, so fallen z.B. vorgeschriebene Klettereinlagen etwas fummelig aus, ingesamt gibt's dadurch aber jede Menge Abwechslung. Und in welcher Reihenfolge Ihr die einzelnen Story-Teile angeht, bleibt weitgehend Euch überlassen.

Eine spezielle 'Freeskate'-Option hat sich Neversoft aus unerfindlichen Gründen gespart, deshalb müssen zwanglose Erkundungen der Umgebung eben im Rahmen der Handlung stattfinden. Macht aber nichts, denn so habt Ihr mehr Grund, die verstreuten 'Street'-Herausforderungen zu erledigen: Die reichen von Foto- und Filmsessions über Rennen bis hin zu Spielautomaten: Hinter denen verbirgt sich der 'Klassik'-Modus, bei dem es wie früher um hohe Punktzahlen und andere traditionelle Ziele ('Sammle S-K-A-T-E ein!') geht.

Kann "Tony Hawk's Proving Ground" die selbst gesteckten Ziele erfüllen? Ja – weltbewegende Innovationen gibt's zwar keine, aber die durchdachten Neuerungen fügen sich gelungen ein und machen viel Spaß. Und wie geht der Vergleich mit "skate." aus? Der kann eigentlich nur hinken, dazu ist die Ausrichtung der beiden Rivalen fast zu unterschiedlich. Weil "Tony Hawk" in Sachen Abwechslung, Trick-Repertoire und Einsteigerfreundlichkeit die Nase aber doch (noch) vorn hat, erklären wir Activisions Rollbrett-Beitrag ganz knapp zum Punktesieger. *us*

Matthias Schmid

Ganz schön schwer, sich nach dem realistischeren "skate." wieder an Tonys ellenlange Grinds und absurde Trickkombinationen zu gewöhnen – unheimlich Spaß machen die aber nach wie vor. Das lässige 'Nail-the-Trick'-System sieht nicht nur richtig cool aus, sondern ist auch spielerisch sinnvoll; auch die Steuerung gefällt mir super. Dennoch nerven dieses Jahr viele Kleinigkeiten: die miese deutsche Synchro, Zombie-ähnliche Gesichter und das lahme Aufrappeln der Skater. Ein Schlag ins Gesicht aller Gelegenheitszocker ist das Fehlen des 'Free Skate'-Modus.

PS3 Natürlich müsst Ihr nicht immer alleine skaten: An einer Konsole dürfen per Splitscreen zwei Trendsportler ran. Online tummeln sich bis zu acht Teilnehmer in einer Runde, außerdem gibt's eine Hand voll exklusiver Matchvarianten.

TONY HAWK'S PROVING GROUND

- 3 Schauplätze: Washington, Philadelphia und Baltimore
- 3 Skater-Typen mit eigenen Fähigkeiten: Karriere, Hardcore und Rigger
- leistungsstarker Video-Editor
- Umgebung kann modifiziert werden

SYSTEM-VERGLEICH

Im Gegensatz zum Vorgänger "Project 8" haben die beiden HD-Fassungen keine auffälligen Unterschiede: Die Bildrate bleibt auf PS3 und Xbox 360 fast immer flüssig, es gibt also keinen klaren Sieger.

PlayStation 3 — SPIELSPASS 86 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer*	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

Xbox 360 — SPIELSPASS 86 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer*	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

* Offline-Wertung, Online-Nachtest folgt

Final Fantasy Tactics: The War of the Lions



INFOS

System	PSP
Entwickler	Square Enix, Japan
Hersteller	Koch Media
Genre	Strategiespiel
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Da raucht selbst Profis der Kopf: Der geniale Taktikklassiker macht Euch auch nach zehn Jahren noch süchtig!





PSP Auch die Architektur der verwinkelten Arenen müsst Ihr in Eurer Taktik berücksichtigen.

Für manche ist es eine der berühmtesten PSone-Importperlen, andere zählen es gar zu den besten zehn Spielen aller Zeiten: Ein Jahrzehnt nach seiner Erstveröffentlichung kommt "Final Fantasy Tactics" endlich nach Europa! Der Vater der Konsolentaktik funktioniert wie seine zahlreichen Nachahmer: Helden und Feinde ziehen, kämpfen und zaubern in etwa 15 mal 15 Feldern großen Arenen, die Euch mit Engpässen, Steigungen und allerlei anderen Schikanen vor trickreiche Herausforderungen stellen. Einzigartig sind das komplexe Charaktersystem und die verzwickte Handlung: In vier Kapiteln deckt Ihr eine Verschwörung am Königshaus von Ivalice auf, dabei gilt es Prinzessinnen zu retten, Festungen zu erstürmen und auch mal Hinterhalten der Bösewichte zu entkommen. Das gelingt nur mit einem Trupp vielseitiger Kämpfer, die man in 22 Berufen mit insgesamt 400 Talenten trainiert – Eure Party manipuliert Raum und Zeit, beschwört die mächtigen Guardians und klaut dem Feind die Ausrüstung, bevor er sie zum Angriff nutzen kann. Zudem darf jeder Held die Talente verschiedener Berufe kombinieren und so seine individuelle Kampftechnik entwickeln: In der Charakterverwaltung verbringt Ihr oft so viel Zeit wie in den Schlachten. Neben den Matches der Story lassen sich auf der Karte auch Zufallskämpfe und diverse Städte ansteuern, in denen Ihr einkauft und Bonusmissionen akquiriert. Dann verabschieden sich Teile der Party, um Tage später mit geheimen Schätzen zurückzukehren – über 400 Ausrüstungsteile gibt es zu entdecken. Und das ist noch lange nicht alles: Ihr erforscht einen zehnstöckigen Kerker, findet mit dem Schatzsuchertalent in allen Arenen geheime Ausrüstung und entdeckt mit versteckten Figuren wie Cloud ("Final Fantasy VII") Bonusepisoden.

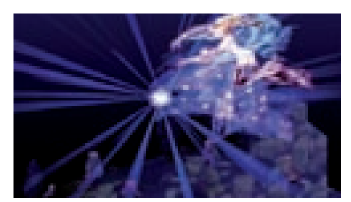


PSP Die Handlung ist kein Lückenfüller, sondern fester Bestandteil aller Storykämpfe: Manch Geheimnis verrät der Feind erst kurz vor seinem Tod.

Mehr Abenteuer

In das PSP-Update hat Square Enix einige Verbesserungen eingebaut: Alle markanten Stellen der Handlung sind jetzt mit Filmszenen gespickt, die einen näheren Blick auf Helden und Bösewichte gewähren. Es gibt auch neue Plaudereien in klassischer Iso-Optik, die etwa in den Zweispieler-Modus einführen – hier kann man in Koop-Kämpfen und Duellen 16 neue Gegenstände gewinnen. *oe*





PSP Ihr ruft auch die aus der Rollenspielserie berühmten Guardians.

Oliver Ehrle

"Final Fantasy Tactics" ist ein schwerer Brocken, der selbst erfahrene Taktiker ins Schwitzen bringt: Die Entscheidungsschlachten der Kapitel werdet Ihr vielfach wiederholen, mit unterschiedlichen Berufen experimentieren und Euch über den völlig neuen Kampfverlauf wundern. Wenn Ihr mit anderer Party anrückt, nutzt der Feinde neue Tricks! Genau dieser Umstand macht die Auseinandersetzungen so höllisch spannend: Da vergehen Stunden wie im Fluge und wenn ein Obermotz endlich die Waffen streckt, wischt Ihr Euch den Schweiß von der Stirn. Schließlich sorgen die vielen Wendungen für Aufregung, denn mancher Feind wechselt in der Bedrängnis seine Taktik oder schneidet Euch auf der Karte den Fluchtpfad ab – dann müsst Ihr Euch ohne Itemnachschub den Weg freischlagen!



PSP Feuersäulen, Blitzgewitter und Megahagel: Die mächtigen Zaubereffekte lassen den Bildschirm beben.



PSP Stück für Stück zum Glück: Auf der Weltkarte besucht Ihr Städte, Festungen und allerlei andere Örtlichkeiten.

FINAL FANTASY TACTICS

- spannender Politkrimi mit vielen Überraschungen
- komplexe Taktikkämpfe mit 22 Berufen und 400 Talenten
- massig Bonusmissionen
- Koop-Einsätze und Duelle mit Prämien

PSP — SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

90 von 100

Naruto: Rise of a Ninja

INFOS

System	360
Entwickler	Ubisoft, Kanada
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action-Adventure / Beat'em-Up
Termin	November
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

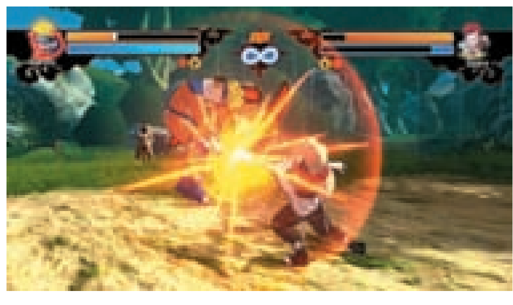
Keine Lizenz-Gurke, keine lieblose Anime-Verwurstung – Ubisofts Mixtur aus Abenteuer und Beat'em-Up ist einfach ein gutes Spiel.

André Kazmaier

"Rise of a Ninja" ist die fast perfekte Symbiose aus Anime und Videospiel: Die Geschichte des Möchtegern-Ninjas wird toll nacherzählt (und auch für Nicht-Kenner verständlich gemacht), TV-Schnipsel werden beispielhaft mit Spielszenen verwoben und die hübsche Grafik fängt den Serien-Stil tadellos ein. Schade, dass die Missionen in der Stadt etwas einfallslos daherkommen und nur Mittel zum Zweck sind, um die Story voranzutreiben. Dafür hätte ich im Leben nicht mit so packenden und furiosen Prügeleien gerechnet. Warum es keine deutsche Synchro gibt, ist mir ein Rätsel.



360 Ihr müsst Euch in der Stadt einen guten Ruf erarbeiten.



360 Die Beat'em-Up-Einlagen sind effektgespickt.

Vor einiger Zeit bei Ubisoft in Montreal: "Wir sind große Fans der Serie", beteuern uns die Entwickler immer wieder. "Ja, schon klar…", winken wir ungläubig ab.

Ein paar Monate später schenken wir den Aussagen mehr Glauben. "Rise of a Ninja" erweckt tatsächlich den Eindruck, als sei es von Fans für Fans (und solche, die es werden wollen) entwickelt worden. Anstatt aus der Vorlage ein weiteres Gekloppe zu machen, entschied man sich für eine Mischung aus Action-Adventure und Beat'em-Up. Während Ihr in Eurer Heimatstadt andere Bewohner mit Essen versorgt, an Wettrennen teilnehmt oder auf Münzsuche geht, warten außerhalb der Stadtmauern zahlreiche Rangeleien auf Euch. Neben schnellen Reflexen (manchmal wird's dezent hektisch) führen vor allem Spezialattacken zum Erfolg: So ruft Naruto beispielsweise mehrere Doppelgänger herbei, die Ihr durch Quick-Time-Events auf den Gegner eindreschen lasst. Weil diese Angriffe umso verheerender ausfallen, je länger Ihr die vorangegangene Konzentrationsphase halten konntet, kommt eine gute Portion Strategie hinzu. Von der grandiosen Inszenierung dieser Rangeleien wollen wir erst gar nicht anfangen. Auch sonst kann die Grafik mit hübscher 3D-Umgebung und tollen Comic-Charakteren überzeugen. Der überdrehte japanische Humor (inklusive englischen Synchron-Sprechern auf Ecstasy) ist gewöhnungsbedürftig. *ak*

NARUTO: RISE OF A NINJA

- Mischung aus Action-Adventure & Prügelspiel
- mit Original-Szenen aus dem Anime
- es kann lokal oder online gegen andere gekämpft werden
- nur englische Sprachausgabe, mit deutschen Untertiteln

Xbox 360 — SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10



80 von 100





Eternal Sonata

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Tri-Crescendo, Japan
Hersteller	Atari
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-3

FAZIT

Malerisches Musikabenteuer in den Traumwelten eines Komponisten: toll präsenteiert, aber spielerisch etwas zu simpel.



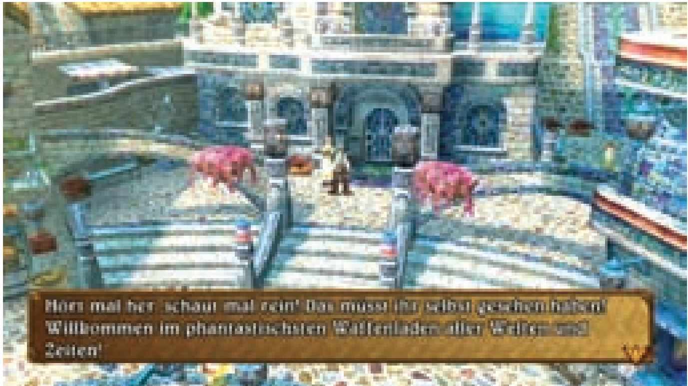
360 Alle Manöver steuert Ihr manuell: Achtet auf den Aktionsbalken links im Bild, der die Zeit anzeigt.

Prinzessinnen befreien, antike Relikte bergen und schließlich den größenwahnsinnigen Imperator plattmachen: Wenn's um Fantasy-Abenteuer geht, fällt den Entwicklern oft nichts Besseres ein. Da freut man sich über jedes Rollenspiel, das Eure Heldenkarriere mal von einer ganz anderen Seite anpackt – "Eternal Sonata" handelt von den Traumwelten des Komponisten Frederic Chopin, der auf dem Totenbett seinem Ende entgegensieht. Vor dem Dahinscheiden will er aber in seinem Unterbewusstsein noch mal ordentlich aufräumen: Er durchstreift seine Fantasien in sieben Kapiteln und hilft den zahlreichen Persönlichkeiten seines Unterbewusstseins, der Armut im Königreich auf den Grund zu gehen. Das musikalische Abenteuer bringt nicht nur mit dem pompösen Soundtrack Schwung in die Handlung, hier haben selbst die Protagonisten melodische Namen: Zur Party stoßen Helden wie Jazz, Beat, Polka und Salsa, der gierige Herrscher des Königreichs hört dagegen auf den Namen Count Waltz – was mag er wohl im Schilde führen?

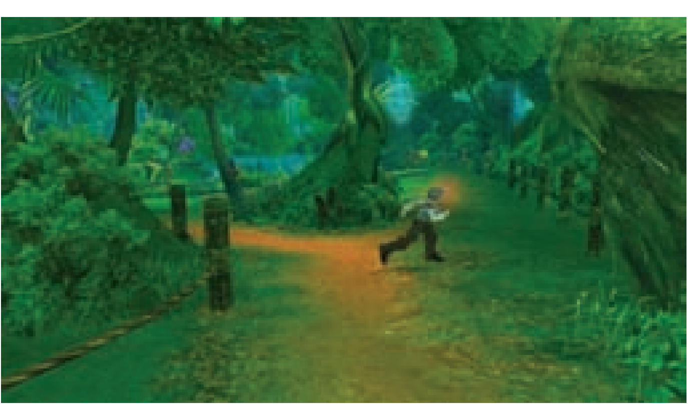
Immer wieder neu

Die sieben Kapitel spielt Ihr in kleinen Episoden, bei denen die Handlung zwischen verschiedenen Heldentrupps hin und her springt: "Eternal Sonata" erzählt seine Geschichte aber recht linear und öffnet Stück für Stück den Weg zu neuen Städten und Kerkern. Das Erforschen der Umgebung und Entdecken der versteckten Schatzkisten gelingt trotz der verwinkelten 3D-Landschaften recht flott, nur gelegentlich müsst Ihr mal einen Schalter finden oder ein Hindernis aus dem Weg räumen. Die meiste Zeit verbringt Ihr mit den Kämpfen: Monster lassen sich zwar umschleichen, aber ohne Kampftraining wird's schwer mit dem Episodenwächter. Die Keilereien entwickeln sich im Laufe des Spiels via Party-Level: Erst wird rundenweise gesprintet, angegriffen und gezaubert, später steuert Ihr die Kämpfe in Echtzeit – lediglich zu Beginn der Runde dürft Ihr überlegen, was Ihr mit dem aktiven Helden anstellen wollt. Außerdem lernen die Helden mittels Echo ihre Angriffe zu kombinieren, um mächtige Combos zu entfesseln. Cleverer Stellungswechsel in der Arena ist das A und O: Ihr könnt hinter Felsen in Deckung gehen, aus der Reichweite schwerfälliger Monster flüchten und Licht- sowie Schattenbereiche betreten – dabei wechselt die Spezialattacke des Helden zwischen Licht- und Dunkelmagie. Weil jede Figur innerhalb ihrer Aktionszeit von etwa fünf Sekunden mehrere Manöver ausführen kann, ergibt sich eine Vielzahl an taktischen Kniffen: So wechselt Ihr etwa an geeigneter Stelle mit einem Schritt zwischen Licht und Schatten, um in einer Runde zu heilen und zudem Energiebälle zu schleudern. Aber auch die meisten Feinde beherrschen Heilzauber: Eigene Schlachten können sich deshalb mächtig in die Länge ziehen, mit dem rechten Kniff aber auch blitzschnell entschieden werden.

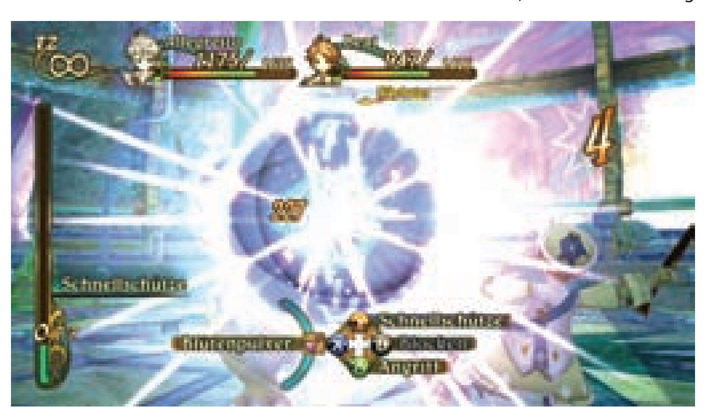
Weil sich die Episoden und damit auch die Helden im 45-Minuten-Takt abwechseln, wird Euch massig



360 Alle Handlungsszenen werden mit englischen Synchronstimmen und Nahansicht gefeiert, nur bei Palaver verweilt die Kamera in der Totalen.



360 Leichte Orientierung: In den Kerkern und im Unterholz führen wenige Abzweigungen zu Schatzkisten und Speichergelegenheiten.

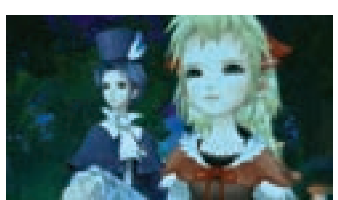


360 Mit dem Schattenmanöver kann Heilerin Beat auch mächtig austeilen: Stellt Eure Kämpfer für effektives Teamwork clever auf!

360 Mal Robin Hood, mal Rotkäppchen und der Wolf: Viele Episoden erinnern inhaltlich an klassische Kindermärchen – kleine Abenteurer fühlen sich wohl.



360 Bitte lächeln: Mit der 'Lebhaften Aufnahme' lassen sich in Kämpfen Actionfotos schießen, die Ihr auf dem Marktplatz teuer verkauft.


360 Frederic (links) schließt sich seinen Traumfiguren an.

spielerische Abwechslung geboten: Schließlich lernt jede Figur neue Manöver, die sich individuell ausrüsten lassen. Drumherum gibt's noch allerlei Bonusaufgaben zu lösen: Man knipst wertvolle Fotos von mächtigen Obermotzen und sammelt die Melodien von Frederic ein.

Trotzdem ist "Eternal Sonata" recht einfach aufgebaut, erfahrene Abenteurer fühlen sich mit starren Kameraperspektiven und stellenweise arg begrenztem Umfeld etwas eingeengt. Aber schließlich sollen sich in den Traumwelten vor allem die kleinen Abenteurer wohlfühlen: Der Tutor erklärt alle Facetten des Abenteuers im Detail und meist gleich doppelt oder dreifach, zum Glück darf man auch abkürzen. Die Präsentation der Handlung ist ebenfalls märchenhafter als bei anderen Rollenspielen und lässt Euch bei vielen ruhigen Stimmungsszenen die Helden näher kennenlernen. Natürlich darf oft gelacht werden, aber so richtig explosive Action werdet Ihr in "Eternal Sonata" kaum entdecken – Ihr genießt ein entspanntes Abenteuer mit einigen kniffligen Taktikschlachten. *oe*

Oliver Ehrle

Zurücklehnen, entspannen und die Handlung genießen: Wer das nicht kann, ist in "Eternal Sonata" fehl am Platz. Wer die märchenhaften Szenen wegklickt, hat nicht mehr viel vom Spiel: Pro Episode gibt's nur eine Handvoll Seitenpfade zu erkunden, dann bleiben nur noch die Kämpfe – das war's. Wer sich aber auf die sympathische Animeoptik und die musikalische Präsentation einlässt, erlebt ein bezauberndes Märchen mit vielen stimmungsvollen Eindrücken. Da sind die taktischen Fights die optimale Abwechslung, zumal sich das Kampfsystem auch selbst verändert – ein klasse Einfall, der neben dem Heldenwechsel zusätzliche Abwechslung verspricht. Sobald Ihr glaubt, alle Kniffe zu kennen, kommt was Neues dazu!

ETERNAL SONATA

» märchenhaftes Musikabenteuer mit sympathischen Figuren
» episodenartige Präsentation bringt viel Abwechslung ins Abenteuer
» trickreiche Schlachten mit einem sich selbst entwickelnden Kampfsystem
» toller Soundtrack

Xbox 360	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 82 von 100

Juiced 2: Hot Import Nights


PS3 Nettes Gimmick: Beim 'Promi-Duell' könnt Ihr bekannte Namen herausfordern. Hier machen wir gerade 'Fanta 4'-Star Smudo das Leben schwer.

INFOS

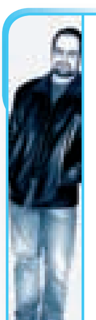
System	PS2 / PS3 / 360 / PSP / DS
Entwickler	Juice Games, England
Hersteller	THQ
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-2 (PS2) / 1-8

FAZIT

Mit interessanten Ideen angereicherte Raserei, die ihr Potenzial aber weder optisch noch spielerisch ausreizt.


PSP Auf Sonys Handheld macht "Juiced 2" eine sehr gute Figur.

THQs Tuningraser "Juiced 2: Hot Import Nights" gibt's gleich als dreifache Ladung für alle Sony-Konsolen. Dabei orientieren sich die Versionen an der letzten Monat getesteten Xbox-360-Fassung. Auf der PS3 bekommt Ihr das identische Spiel, allerdings macht sich hier das inzwischen leider nicht mehr so seltene Umsetzungsproblem bemerkbar – soll heißen, auf der Sony-Hardware kommt die Grafik häufiger ins Ruckeln als bei der Microsoft-Konkurrenz. PS2- und PSP-Tempobolzer müssen auf den Online-Part verzichten, auf dem Handheld wurde zudem die Präsentation eingedampft, was aber nicht unbedingt eine schlechte Sache ist. Die Menüs und Zwischensequenzen der großen Brüder machen aus der Motoren-und-Mädel-Lizenz ohnehin nicht viel und ohne geht's schneller ins Rennen. Überhaupt kommt "Juiced 2" auf der PSP am besten rüber: Auf dem kleinen Display wirken die sonst etwas künstlich aussehenden Kulissen schicker, außerdem habt Ihr hier das beste Tempogefühl. Auf der PS2 erwartet Euch wenig überraschend eine abgespeckte Optik, die aber immer noch ordentlich genug ist, um flotte Rennen zu erlauben – den letzten Feinschliff in Sachen Detailumsetzung und Karriereaufbau vermisst Ihr hier aber ebenso. *us*



Ulrich Steppberger

Es ist kein Wunder, dass "Juiced 2" auch in den Sony-Fassungen keinen Qualitätssprung macht: Es ärgert mich zwar, dass die PS3-Version wieder mehr ruckelt, doch es hakt eben an mehr als nur der Optik. Positiv überrascht bin ich dagegen vom PSP-Flitzer: Der nutzt die Power des Handhelds gut aus und wirkt eine Spur spritziger – dafür gibt's ein Lob von mir.

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

» 5 Schauplätze mit mehreren Kursen
» Karrierefortschritt basiert nicht nur auf Rennsiegen
» DNS-Profil soll eigenen Fahrstil symbolisieren

SYSTEM-VERGLEICH

Wer die Wahl aus allen Konsolen hat, greift zu Hause zur Xbox 360 (läuft flüssiger als auf PS3) und unterwegs zur PSP – Letztere sieht gemessen an der Hardware am besten aus und übertrifft die DS-Raserei klar.

PlayStation 2	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 6
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 75 von 100

PlayStation 3	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 75 von 100

PSP	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 77 von 100

Könige der Wellen

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Entwickler	Ubisoft, Kanada
Hersteller	Ubisoft
Genre	Renn-/Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren (PSP, DS) bzw. ab 6 Jahren (Rest)
Spieler	1-2 (PS2, Wii) / 1-4 (PS3, 360) / 1-8 (PSP, DS)

FAZIT

Simpler Surf-Spaß auf Konsole bzw. feuchtfröhlicher Fun-Racer für die Hosentasche. Umfang oder Spieltiefe sucht man vergeblich.

PS3 Stunts ausführen, auf Baumstämmen grinden und durch Tore brettern – mehr gibt es nicht zu tun.

Wenn man "Könige der Wellen" das erste Mal einlegt, ist man leicht verwundert. Denn hier erwartet Euch – im Gegensatz zu 99 Prozent aller Animationsfilm-Versoftungen – kein Hüpfspiel. Stattdessen schwingt sich Euer arktischer Frackträger auf sein Surfbrett und paddelt an den Start von Wettbewerben.

Der Spielablauf unterscheidet sich von Konsole zu Handheld wesentlich: Während auf dem heimischen Fernseher in "Kelly Slater"-Manier Stunts, Grabs und Grinds ausgeführt werden, entpuppen sich die Hosentaschen-Fassungen als waschechte Fun-Racer. In Letzteren braust Ihr durch das kühle Nass, springt über Schanzen, holt Euch auf Boost-Feldern einen Geschwindigkeitsschub und nehmt die Kontrahenten mit verschiedenen Items aufs Korn – "Mario Kart" trifft "Wave Race".

Kinder Pinguin

Die Zielgruppe, die mit "Könige der Wellen" angepeilt wird, ist klar: Kids. Sämtliche Manöver bei den Trick-Wettbewerben können auch vom Zocker-Nachwuchs locker ausgeführt werden. Ihr nutzt die riesige Welle neben Euch als Schanze und führt in der Luft auf Knopfdruck einen einfachen oder schweren Trick aus. Im Gegensatz zu "Tony Hawk" und Konsorten wählt Euer Pinguin seinen Trick aber zufällig – der Analogstick hat hier keinen Einfluss.

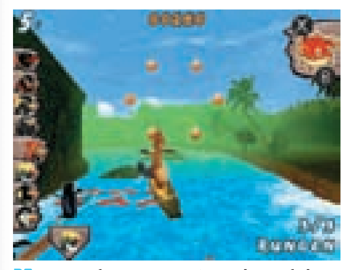
Schade, dass die Bewegungserkennung des Wii kaum Verwendung findet: Bis auf das Zünden von Boosts durch einen Rüttler, spielt sich "Könige der Wellen" wie auf den anderen Plattformen. Auf PS3 dürft Ihr Euren Surfer dagegen wahlweise via Sixaxis-Steuerung lenken – eine nette Alternative.

Auch auf DS und PSP unterscheiden sich die Bedienungen leicht voneinander: Während Ihr auf dem Sony-Kasten Tricks durch Quick-Time-Events ausführt, tippt Ihr auf dem DS Symbole an. Dank der hübscheren Optik und der besseren Musikuntermalung verbreitet die PSP-Fassung klar das bessere Surfer-Flair. *ak*

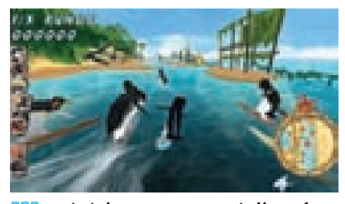


André Kazmaier

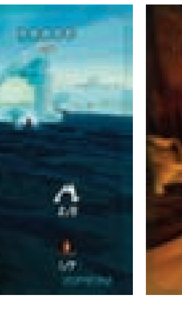
Egal, ob auf Konsole oder Handheld – irgendwie fühlt man sich bei "Könige der Wellen" veräppelt: Nach fünf Minuten kennt man alles. Und nach zwei bis drei Stunden hat man die Spiele abgeschlossen. Dafür muss man Ubisoft zugute halten, dass man während dieser kurzen Zeit gut unterhalten wird. Mir haben die Handheld-Fun-Racer besser gefallen als die sehr limitierten Konsolen-Surfereien. Zwar gibt's dort als Zugabe ebenfalls einen Fun-Racer-Part, der ist aber nicht der Rede wert. Insgesamt ordentliche Spiele – nur der Mini-Umfang ist ein schlechter Witz.



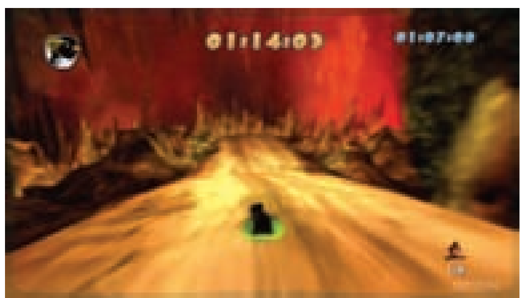
DS Für Luftmanöver tippt Ihr auf dem Touchscreen Symbole an.



PSP Bei sieben Gegnern wird's auf der PSP oft etwas chaotisch.



Wii Ausdauer macht sich bezahlt: Je länger Ihr einen Grind haltet, desto mehr Punkte gehen auf Euer Konto.



360 Was ist schon "Mario Kart" gegen die Rasereien aus "Könige der Wellen"? Ganz einfach: ein gutes Spiel!

KÖNIGE DER WELLEN

- auf den 'großen' Konsolen' ein Surf-Spiel, auf Handheld ein Fun-Racer
- Spieldauer bei allen Fassungen nur 2 bis 3 Stunden
- freispielbare Filmschnipsel
- Online-Rennen auf dem DS

SYSTEM-VERGLEICH

Alle vier Konsolen-Fassungen sehen überraschend ähnlich aus: sauber und charmant, aber nicht sonderlich spektakulär. Auf dem Handheld-Sektor hat die PSP- klar die Nase vor der DS-Version, die sehr neblig ausfällt.

System	Singleplayer	Multiplayer	Grafik	Sound	SPIELSPASS
PlayStation 2	5 von 10	5 von 10	4 von 6	6 von 10	56 von 100
PlayStation 3	5 von 10	5 von 10	5 von 10	6 von 10	56 von 100
Xbox 360	5 von 10	5 von 10	5 von 10	6 von 10	56 von 100
Wii	5 von 10	5 von 10	4 von 7	6 von 10	56 von 100
PSP	6 von 10	6 von 10	6 von 10	7 von 10	62 von 100
DS	6 von 10	6 von 10	3 von 7	5 von 10	59 von 100

Lego Star Wars: Die komplette Saga

INFOS

System	PS3 / 360 / Wii / DS
Entwickler	Traveller's Tales, England
Hersteller	LucasArts
Genre	Action
Termin	8. November
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Der simple Klötzchenspaß mit der Extraportion Charme bietet hohen Wiederspielwert mit nur wenigen Macken.



360 Episode IV, erstes Level: Auf Leias Schiff gebt Ihr imperialen Schurken Saures. Die beiden Droiden warten derweil auf etwaige Türöffner-Aufgaben.

Das Beste aus zwei Welten: Schon in den beiden Vorgängern bot "Lego Star Wars" unkomplizierten Spielspaß mit putzigen Legomännchen im "Star Wars"-Universum. Nun schnürte LucasArts alle Episoden der Prequels in ein Paket und packte Bonuslevels dazu. Dabei wurden alte Tugenden gepflegt: Allein oder zu zweit schlüpft Ihr unter anderem in die Rolle von Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker, C3PO oder Prinzessin Leia, um Euch mittels Laserschwert oder Blaster des Imperiums zu erwehren. Das simple Prinzip wird durch einfache Rätseleinlagen aufgepeppt, die die Spezialfähigkeiten der Protagonisten erfordern. Die teils sehr kurzen Levels (fünf bis 20 Minuten) bieten einen hohen Wiederspielwert: So sammelt Ihr massenhaft Legosteine auf (die auch als Zahlungsmittel für Boni dienen) und sucht nach versteckten Raumschiffteilen. Flug- und Fahreinlagen wie Pod-Rennen oder Raumschiffschlachten bringen frischen Wind in den Heldenalltag. Immer wieder für einen Lacher gut sind zahlreiche Zwischensequenzen, die die Saga mit viel Selbstironie erzählen. *ts*

Thomas Stuchlik

Abermals hält mich der Charme der Klötze gefangen: Ohne große Einarbeitung ist mit den drolligen Darstellern Spielspaß pur angesagt. Doch niedriger Schwierigkeitsgrad und fehlender Tiefgang unterfordern Profis. Daneben gibt der KI-Kamerad kaum Schützenhilfe. Umso spaßiger das Boni-vor-der-Nase-Wegschnappen im Zweispieler-Modus. Besitzer der beiden Vorgänger können sich den Kauf allerdings sparen.

LEGO STAR WARS: DIE KOMPLETTE SAGA

- » alle sechs "Star Wars"-Episoden in jeweils zehn Hauptlevels spielbar
- » neue Bonusstages
- » 160 spielbare Charaktere
- » Charaktereditor

SYSTEM-VERGLEICH

PS3 und Xbox 360 profitieren kaum vom HD-Look. Die Wii-Version hält da locker mit. Via Remote schwingt Ihr das Laserschwert mittels Bewegung oder Button und hört die dazu passenden Sounds aus dem Controller.

PlayStation 3 — SPIELSPASS 76 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10

Xbox 360 — SPIELSPASS 76 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10

Wii — SPIELSPASS 76 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	7 von 10

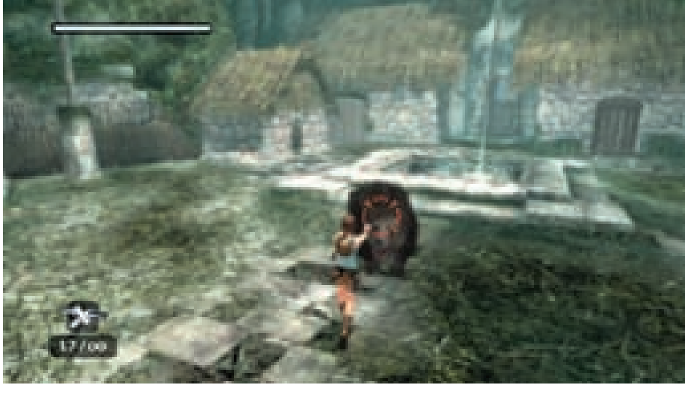
Tomb Raider: Anniversary

INFOS

System	PS2 / 360 / Wii / PSP
Entwickler	Crystal Dynamics, USA
Hersteller	Eidos
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Klasse Spiel, mäßige Umsetzung: Lara Crofts Abenteuer brilliert mit packenden Klettereien, sieht allerdings aus wie auf der PS2.



360 Unspektakuläre Flora, angriffslustige Fauna: Bären, Löwen, Raptoren – Frau Croft ballert auf alles, egal ob vom Aussterben bedroht oder nicht.

Ursprünglich nur als Download-Episoden angekündigt, erscheint Lara Crofts Jubiläums-Remake nun doch auch als DVD-Version auf der Xbox 360. Spielerisch zeigt sich die Archäologin von ihrer besten Seite: Die Klettereinlagen (die den Großteil des Spiels ausmachen) werden über die gesamten 15 Stunden Spieldauer nie langweilig.

Obwohl "Anniversary" ein Remake des 32-Bit-Klassikers aus dem Jahre 1996 darstellt, wurde das Leveldesign (von der Steuerung ganz zu schweigen) an vielen Stellen verbessert oder erweitert – so lohnt sich der Ausflug auch für Kenner des Originals. Auch Besitzer der PS2-Version (87% Spielspaß) wird beim Blick auf die Xbox-360-Version warm ums Herz – haben sie doch plötzlich das Gefühl, ihre PS2 wäre technisch zum Gleichen imstande wie Microsofts HD-Konsole. Bis auf die höhere Auflösung gleichen sich die beiden Fassungen wie ein Ei dem anderen. Während die höhere Anzahl an Bildpunkten für eine knackigere Miss Croft und vermindertes Aliasing sorgt, offenbaren viele Texturen auf der Xbox 360 ihr (für Next-Gen-Verhältnisse) hässliches Gesicht. Was auf der Sony-Konsole noch toll bis ordentlich aussah, wirkt hier vor allem in den Außenbereichen kärglich – neue Effekte: Fehlanzeige. Der Gipfel ist jedoch, dass bei einer solch unspektakulären Präsentation die Bildrate oft ins Stocken kommt. Abgesehen von der enttäuschenden Grafik bietet "Tomb Raider: Anniversary" aber auch der Microsoft-Maschine feinste Action-Adventure-Kost. Schade nur, dass sich die längere Wartezeit nicht gelohnt hat. *ak*

André Kazmaier

Auf der PS2 habe ich "Anniversary" geliebt. Auf der Xbox 360 will sich die grandiose Stimmung nicht ganz einstellen. Bei einem Spiel, das einen wesentlichen Reiz aus dem Erschließen neuer Landstriche und Katakomben zieht, erwarte ich eine hübschere Optik. Aber natürlich ist Grafik nicht alles (und mies sieht "Anniversary" auch auf der Xbox 360 nicht aus): Der Kern des Spiels bleibt intakt und bietet die besten Kraxeleien seit "Prince of Persia" – wenn nicht sogar bessere. Außerdem sind Rätsel und Musik klasse, die Schusswechsel rückt die Kamera dagegen zu oft ins Abseits.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

- » erweiterte Neuauflage des Original-"Tomb Raider" (Saturn, PSone)
- » im Croft-Anwesen darf zusätzlich gerätselt und geforscht werden
- » Bonus-Material: Alternativ-Outfits, Audio-Kommentare, Soundtrack u.v.m.

Xbox 360 — SPIELSPASS 85 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	8 von 10

TimeShift



INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Saber Interactive, Russland
Hersteller	Vivendi
Genre	Ego-Shooter
Termin	2. November
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT

Grafisch imposanter Ego-Shooter mit packenden Shootouts, coolen Waffen und cleveren Zeitmanipulationen.



360 Monochrom und vorteilhaft: Bei angehaltener Zeit bleiben Projektile in der Luft stehen, Gegner erstarren.

"TimeShift" hat schon vor seinem Erscheinen eine Menge durchgemacht. Zuerst verkaufte Atari 2006 das halbfertige Spiel an Vivendi, später bekamen die Entwickler ein zusätzliches Jahr, um den damals farbenfrohen Ego-Shooter technisch aufzumotzen und spielerisch zugänglicher zu machen. Das Jahr ist vorüber und wir fühlen dem Endergebnis auf der Xbox 360 auf den Zahn.

Alle Zeit der Welt

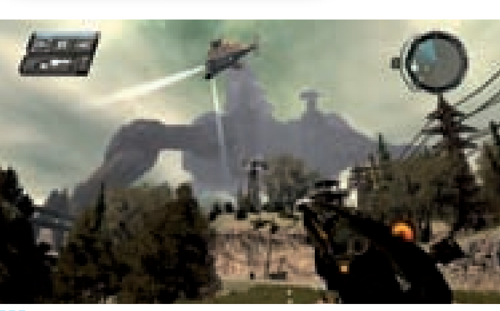
Das Credo der Entwickler gilt auch im Spiel, denn Dreh- und Angelpunkt ist Euer Hightech-Anzug S.S.A.M., ein 'strategisches System für anpassbare Metaerkennung' – das klingt wichtig und ist es spielerisch auch. Mithilfe Eures Anzuges manipuliert Euer Held, der innovativerweise Wissenschaftler mit düsterer Vergangenheit ist und an einem Projekt zur Zeitmanipulation arbeitet, die vierte Dimension. Irgendein Schurke namens Krone hat die Alpha-Version des S.S.A.M.-Prototypen geklaut und manipuliert die Vergangenheit. Ihr schlüpft in die Beta-Version und zieht in den Kampf gegen robuste Soldaten, deren Körperpanzerung gelegentlich an den Master Chief erinnert. Darüber hinaus stellen sich Euch riesige Mechs und andere Kampfpanzer in den Weg, die es mit Waffengewalt und den Zeit-Features zu bezwingen gilt: Auf Knopfdruck lasst Ihr die Umgebung wie in "F.E.A.R." in Zeitlupe ablaufen und verschafft Euch den notwendigen Vorteil im Gefecht. Zusätzlich könnt Ihr die Zeit einfrieren und zurückspulen. Pausiert Ihr das Treiben, könnt Ihr Gegnern sogar die Waffe abnehmen. Nicht nur in den Kämpfen, sondern auch in eingestreuten Rätseln beeinflusst Ihr die Zeit, um beispielsweise unter Strom gesetztes Wasser unbeschadet zu passieren oder geschwindigkeitsbasierte Schalterrätsel rechtzeitig lösen zu können. Das funktioniert prima, ist aber selten fordernd. Fahrpassagen gibt's auch, cooler sind allerdings die Waffen, die beim Zoomen einen feinen Unschärfeeffekt offenbaren. Im Gegensatz zum farbarmen "F.E.A.R." erkundet Ihr in "TimeShift" neben grauen Industrieanlagen auch großräumige, teils verschneite Außenareale. Hier lässt die Grafik-Engine ihre Muskeln spielen, denn jeder Grashalm ist einzeln animiert und wirft einen Schatten. Gelegentlich mutet "TimeShift" zwar plastikartig-steril an, wuchtige Explosionen und detaillierte Umgebungen lenken Euch aber schnell ab. Dank toller Waffen, effektlastiger Daueraction und cooler Zeit-Features ist "TimeShift" für Freunde unkomplizierter Shooter ein vergnüglicher Zeitvertreib. *mh*



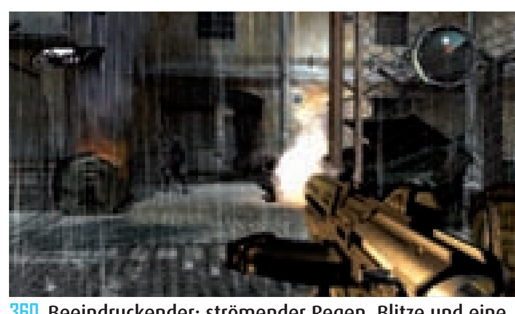
360 Auch in Zeitlupe verändern sich die Farben und der Raum verzerrt sich. Die Manipulation der Zeit sieht schick aus und bietet taktische Vorteile im Kampf.

Michael Herde

Die konfuse Story ist mir schnuppe, ich konzentriere mich lieber auf die gelungene Action. So klaue ich einem Gegner im Zeitpause-Modus die Waffe, verpasse ihm mit dem Gewehrkolben ein paar Schläge und jage zwei weiteren Schergen eine Ladung Schrot in den gepanzerten Leib, einen dritten schmücke ich mit einer Haftgranate und lasse dann die Zeit weiterlaufen. Es rumst und das Gegnerquartett ist erledigt – das ist Macht! Zwar fehlen in der deutschen Version platzende Köpfe, Blut gibt's dennoch. Beim Erkunden der linearen Levels freue ich mich über abwechslungsreiche wie schicke Areale, einzig das teils derbe Tearing bei 1080i und gelegentliche Draw-Ins trüben den fulminanten Gesamteindruck.



360 Beeindruckend: Im Hintergrund stapft ein riesiger Roboter durch die detaillierte Landschaft.



360 Beeindruckender: strömender Regen, Blitze und eine unscharfe Waffe beim Fokussieren der Gegner.

TIMESHIFT

- » 3 Zeitmodi für Action und Rätsel: Pause, Zeitlupe, Zurückspulen
- » Mehrspieler-Modus mit fiesen Zeitgranaten und vielen Einstellmöglichkeiten
- » deutsche Version ohne Splattereffekte
- » inkl. Sniper-Armbrust & Explosivpfeilen

Xbox 360 — **SPIELSPASS 85 von 100**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	8 von 10

Conan

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Nihilistic, USA
Hersteller	THQ
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Durch die Deutschland-Anpassung ordentlich verschandelte, ansonsten solide Dauermetzelei mit anspruchsvollen Kämpfen.

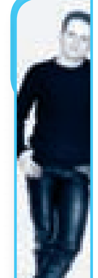
War ich bei "Ghost Rider" schockiert über den dreisten Ideenklau der Macher, schlägt "Conan" den Flammenschädel im Kampf um die dreisteste "God of War"-Kopie um Längen: Ob verschiedenfarbige Orbs für Lebensenergie, Magie und Power-Ups; ob Doppelsprung, Seitwärtsrolle oder fixe Kameraperspektiven – alles, was den Genreprimus auszeichnete, ist auch hier vorhanden, spielt sich aber wie Kratos auf Valium. Auf dem Weg durch Szenarien aus Robert E. Howards Comicvorlage bedient Ihr Euch am Waffenarsenal besiegter Gegner und erfreut Euch am fordernden Kampfsystem.



PS3 Da haben die Entwickler wohl zu viel "Fluch der Karibik" gesehen: Der Riesentintenfisch erinnert verdächtig an die überdrehte Piratenmär.

Weniger erfreulich ist die Grafik, welche lediglich gutes PS2-Niveau erreicht. Der Soundkulisse mangelt es zudem an Druck, der deutschen Sprachausgabe an Qualität.

Auf der Reise durch abwechslungsarm aufgebaute Levels geben sich spannend-fordernde Kämpfe, teils nervige Klettereinlagen und etliche Quick Time Events die Klinke in die Hand. Als Budget-Titel oder Uncut-Import ist "Conan" einen Blick wert, was mangels Alternativen vor allem für Xbox-360-Spieler gilt. *mh*



Michael Herde

Dass mich die Story nicht gepackt hat, ist egal. Denn nach kurzer Einspielzeit konzentriere ich mich nur noch auf die Kämpfe, die mir dank etlicher Waffen und Möglichkeiten besser gefallen als bei "Heavenly Sword". Leider scheitert "Conan" am lahmen Leveldesign und den Schnitten: Eine Barbarenschlacht ohne Blut und abgetrennte Körperteile fühlt sich an wie "Gran Turismo" ohne Motorensound.



360 Metzeln, metzeln, metzeln: zwar ohne Blut, dafür mit zwei Waffen.

CONAN

- » basiert auf der literarischen Vorlage von Robert E. Howard
- » in Deutschland stark geschnitten
- » kämpft mit Einhänder & Schild, Zweihänder oder einer Waffe pro Hand

SYSTEM-VERGLEICH

Technisch geben sich die beiden Conans nichts. Die PS3-Version installiert Daten auf der Festplatte, eine Sixaxis-Unterstützung gibt es nicht. Manche Spieler beobachten einen störenden weißen Ring im Xbox-360-Bild.

PlayStation 3

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10



SPIELSPASS 67 von 100

Xbox 360

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10




SPIELSPASS 67 von 100

Pursuit Force: Extreme Justice

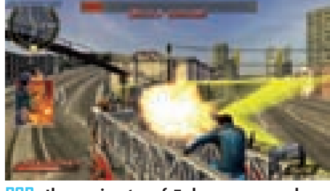
INFOS

System	PSP
Entwickler	Sony, Japan
Hersteller	Sony
Genre	Action
Termin	November
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-4

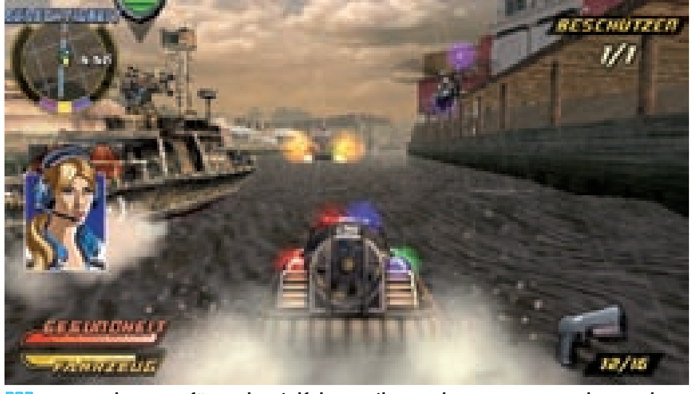
FAZIT

Jetzt sammeln die Cops Gerechtigkeit: rasante, aber recht lineare Instant-Action zu Lande, Wasser und in der Luft.

Auch beim zweiten Teil von "Pursuit Force" herrscht in Capital City das Chaos: Gangs verwandeln die Straßen in ein Schlachtfeld und zu allem Überfluss kommen Euren Cops noch die konkurrierenden Viper-Einsatzkräfte in die Quere. Wie im Vorgänger spielt Ihr die aufregenden Verfolgungsjagden in vier



PSP Ihr springt auf Fahrzeuge und duelliert Euch mit deren Besatzung.



PSP Neue Fahrzeuge für mehr Vielfalt: Es gilt Rowdys zu stoppen, aber auch verbündete Vehikel zu schützen und Hindernisse aus dem Weg zu räumen.

Kapiteln, deren Episoden nach und nach freigeschaltet werden. Außerdem dürft Ihr die Einsätze in Prämienmodus und Herausforderung wiederholen, um mit der Belohnung Cheats und allerhand Extras zu aktivieren. Bis zu vier Freunde duellieren sich in den Mehrspieler-Modi Randale, Rambock, Überleben sowie Räuber und Gendarm. Neben den Spielmodi hat Sony auch die Action erweitert: Ihr dürft nicht nur ballern und auf andere Fahrzeuge springen, sondern auch Gerechtigkeit sammeln – mit dieser neuen Bonuswährung lässt sich auf Knopfdruck das Fahrzeug reparieren und der Cop heilen. Zusätzlich ergattert Ihr Erfahrung, mit der Ihr Talente wie Nachladegeschwindigkeit und Sprungweite verbessert. So könnt Ihr Euren Helden taktisch verbessern, wenn Ihr im Storymodus hängen bleibt: Schließlich gilt es, allerhand neue Fahrzeuge wie Luftkissenboote und Jetskis durch mächtige Explosionen und verwinkelte Schikanen zu manövrieren. "Pursuit Force" ist ein kurzweiliges Action-Spektakel, bei dem Ihr nicht allzu viel Tiefgang erwarten dürft. *oe*

Oliver Ehrle

Turbulente Verfolgungsjagden, wilde Schießereien bei 100 Sachen und der ständige Wechsel von Vehikeln sowie deren Waffen machen "Extreme Justice" zu einem Action-Feuerwerk, das sich gewaschen hat. Allerdings spielt Ihr lediglich Instant-Action, was sich zwar für kurze Pausen eignet, Dauerzockern aber etwas zu wenig Tiefgang bietet. Denn trotz einiger Abzweigungen bleibt die Action recht linear: Wenn Ihr eine Episode durchgespielt habt, findet Ihr nur noch in den Prüfungs- und Mehrspieler-Modi neue Überraschungen.

PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE

- » aufregend inszenierte Verfolgungsjagden mit massig Sprachausgabe
- » viele unterschiedliche Vehikel und Waffen
- » jetzt mit Mehrspieler- und Prüfungsmodi
- » Ihr spielt nur kurze Episoden: Es fehlt der rote Faden

PSP

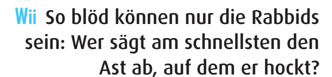
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 74 von 100

Rayman Raving Rabbids 2



INFOS



System	Wii / DS
Entwickler	Ubisoft, Frankreich/Marokko
Hersteller	Ubisoft
Genre	Geschicklichkeit
Termin	15. November
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Eine Partykanone sondergleichen – "RRR 2" macht jede Mehrspieler-Runde zum Event. Einzelspieler schauen doof aus der Wäsche.



Wii So blöd können nur die Rabbids sein: Wer sagt am schnellsten den Ast ab, auf dem er hockt?

"Diese verfluchten Biester! Diese dreckigen Mistviecher! Diese miesen... oh, hallo, Ihr ja seid schon da. Von wem ich da spreche? Wer mich so wütend macht? Ihr kennt sie wahrscheinlich schon – ja, natürlich kennt Ihr sie, schließlich haben sie mir ja meine Hauptrolle geklaut. Aber fangen wir von vorn an: Da kommen so ein paar ranzige Karnickel an und fragen: 'Bitte, Rayman, gib' uns doch 'ne Statistenrolle in deinem Game. Bitte, hilf uns doch, den Sprung ins Spielebusiness zu schaffen.' Und ich, was mach' ich? Ich helf' ihnen auch noch – ach, ich bin einfach zu gutmütig. Die blöden Spieler fanden diese Satansbraten ja ach so putzig. Wenn die wüssten... Jetzt macht Ubisoft ein zweites Spiel – in den Hauptrollen sind natürlich diese stinkenden Löffler. Plötzlich bin ich der Statist! Bei Teil 1 gab's hauptsächlich einen Story-Modus – und den musste der Spieler mit MIR bestreiten. In der Arena rumlatschen, Hasen fertig machen und so – Ihr wisst schon. Gut, ein paar Minispiele für 'ne gepflegte Party waren auch dabei, aber sonst war's mein Spiel, mein verdammtes Spiel!

Und jetzt? Story-Modus? Gibt's nicht mehr wirklich! Nun zockt ein Einzelspieler alle Spiele einmal und schon sind sie im Multiplayer-Modus freigeschaltet. Ob er sich dabei so blöd wie Hasenkacke anstellt, ist egal – es gibt ja keine Herausforderung. 50 Stück dieser Minispiele sind's diesmal. Steuern tun sie sich oftmals noch leichter als in meinem... pardon... als im ersten Spiel dieser Drecksbande. Zwar wiederholen sich einige Abläufe wie Musik nachspielen oder Essen ausliefern, für reichlich Abwechslung ist aber gesorgt – dass muss ich den Herren Stars ja sogar lassen. Sie fahren Rad, nehmen Sprengungen vor, rubbeln Wäsche sauber, rülpsen ganze Straßenzüge nieder, telefonieren im Kino oder ärgern den Chef. Das Nunchuk braucht's nur bei ein paar Spielen, die Remote glüht in jeder Runde. Fast vergessen: Diese Selbstdarsteller ziehen sich nun auch lauter freispielbare Klamotten an – das konnte früher auch nur ich. Argh!!!"

Euer wütender Rayman

P.S.: Ach ja, die DS-Version...

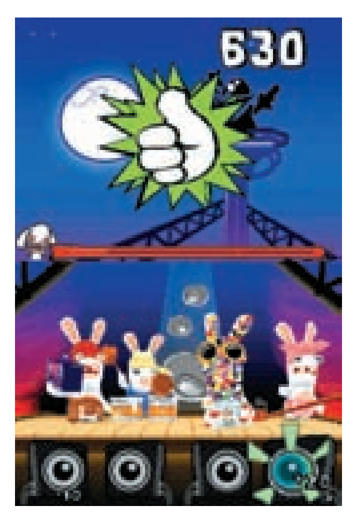
...bietet ebenfalls nur eine mäßige Solospieler-Kampagne, aber wenigstens muss man hier brauchbare Leistungen erbringen, um weitere Quickies (36 an der Zahl) freizuschalten. Die Reaktionstests sind witzig, motivieren allerdings nur kurzfristig.

Matthias Schmid

Ich liebe den Mehrspieler-Modus: Mit Freunden auf der Couch gammeln, Knabbereien futtern, Spaß haben. Bei den simplen, urkomischen, doofen, einfallsreichen und anstrengenden Minigames kommt nie Langeweile auf. Die Steuerung funktioniert meist klasse, der Umfang stimmt auch. Einzelspieler aber gucken in die Röhre: keine Story, lahme Gegner, null Herausforderung.

André Kazmaier

Recht hat er, der Minispiel-Beauftragte Schmid: Die Geschicklichkeitsdisziplinen machen vor allem in geselliger Runde Spaß. Dabei ist lobenswert, dass man sich eigene Minispiel-Pakete schnüren darf. Auf dem DS kommen mir die Partien etwas unausgewogen vor: Viele sind zu leicht, andere zu schwer. Abgefahren präsentiert und kurzweilig sind sie aber auch hier.



DS Die Rabbids interpretieren Klassiker wie "Smoke on the Water" neu.

RAYMAN RAVING RABBIDS 2

- » 5 Kontinente mit je 10 Minispielen
- » unzählige Kleidungsstücke für Rayman und die Karnickel freispielbar
- » Pümpel-Schießerei ist diesmal ein eigener Extra-Modus
- » kein Story-Modus für Einzelspieler

SYSTEM-VERGLEICH

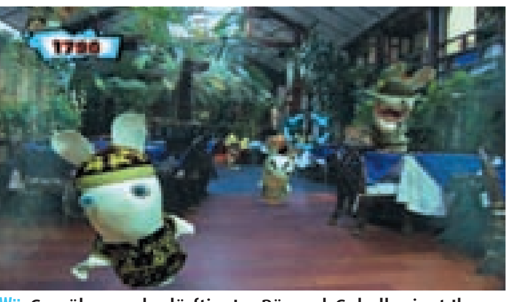
Trotz des vernachlässigten Einzelspieler-Modus ist's auf dem Wii vor allem zu viert eine Riesengaudi. Die DS-Version überzeugt mit etlichen gelungenen Spielen, ist aber – systemabhängig – wenig partytauglich.

Wii – SPIELSPASS 80 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	7 von 10

DS – SPIELSPASS 72 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	7 von 10



Wii Gewöhnungsbedürftig: Im Pümpel-Geballer jagt Ihr diesmal Hasen in abgefilmten Hintergründen.



Wii Betäubung auf Rabbids-Art: Wer haut dem Karnickel mit der Bockwurst so fest auf die Rübe, dass es einschläft?

Pokémon Battle Revolution

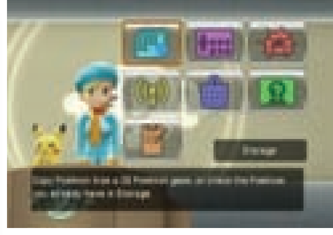
INFOS

System Wii
Entwickler Genius Sonority, Japan
Hersteller Nintendo
Genre Strategie
Termin Dezember
USK ab 0 Jahren
Spieler 1-4

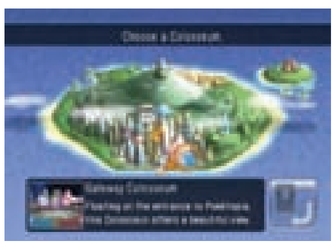
FAZIT
Solisten langweilen sich: opulent präsentierte Mehrspieler-Matches für Fans des DS-Rollenspiels – mehr nicht.

Wenn sich bis zu vier Pokémon in der Arena zanken, fliegen die Fetzen: Leider lässt sich dies auf dem Handheldbildschirm nur schematisch betrachten, weil sämtliche Aktionen grafisch nur angedeutet werden. Deshalb richtet Nintendo seit dem N64 Konsolenarenen ein, in denen die Handheldmonster opulent präsentierte Matches austragen können. Dazu braucht man erstmals weder Spezialkabel oder Adapter, per WiFi finden Eure Schützlinge den Weg ins 3D-Kolosseum.

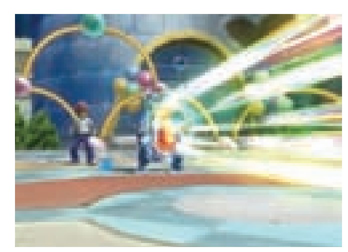
An den Kämpfen dürfen bis zu vier Freunde teilnehmen: Man verabredet sich zu Matches im Internet oder trifft sich vor einer Wii-Konsole, dann fungiert das DS-Handheld als Controller. Abseits des Wetteifers mit Freunden oder zufälligen Online-Herausforderern gibt es in "Pokémon Battle Revolution" allerdings wenig Aufregendes zu entdecken: Solisten können lediglich die KI-Trainer diverser Arenen zum Turnier fordern und mit der Siegprämie im eingebauten Pokémon-Shop einkaufen. Hier finden sich allerhand Klamotten und Ausrüstung, mit denen Ihr Euren Helden optisch variieren könnt. Deshalb ist diese Kampfarena lediglich eine grafische Ergänzung zum DS-Rollenspiel, dessen einziger praktischer Nutzen in der Möglichkeit besteht, zufällige Kämpfer im Internet zu finden. Eine richtige Online-Liga mit Turnierveranstaltungen, Community-Features wie Foren und Bestenlisten sucht man hier vergeblich, obwohl sich gerade in der "Pokémon"-Welt solche Funktionen anbieten würden – schade drum, da ließe sich weitaus mehr rausholen! *oe*



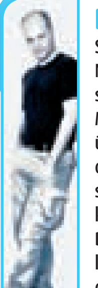
Wii Über das Hauptmenü lassen sich Party verwalten und Kämpfe starten.



Wii Im Einspieler-Modus fordert Ihr die Trainer diverser Arenen.



Wii Spektakuläre Fights: Alle Manöver werden detailliert animiert.



Oliver Ehrle
Seit dem ersten „Stadium“ für N64 hat Nintendo seine Konsolenarenen kaum verbessert: Man kann seine Schützlinge überspielen, mit Freunden oder KI-Trainern kämpfen und sich jetzt auch noch online kloppen – das war's schon. Deshalb wird „Battle Revolution“ seinem Namen nicht gerecht, zumal die Online-Liga für ambitionierte Trainer langsam überfällig wird: Wie will man der beste Trainer aller Zeiten werden, wenn man sich nicht anständig mit der Konkurrenz messen kann? Nur wer schöne Grafik wünscht, greift zu.

POKÉMON BATTLE REVOLUTION
- » Pokémon-Kämpfe in 3D
- » klasse Bedienung mit Wii-Remote oder DS-Handheld
- » umfangreiche Link- und Online-Modi...
- » ...aber keine Community-Funktionen
- » fader Einspieler-Modus ohne Handlung
- » hat keinen Nutzen fürs DS-Rollenspiel




Wii — **SPIELSPASS**

Singleplayer	2 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	7 von 10

55 von 100

Rockstar Games präsentiert Tischtennis



INFOS

System 360 / Wii
Entwickler Rockstar, USA
Hersteller Take 2
Genre Sportspiel
Termin im Handel
USK ab 0 Jahren
Spieler 1-2

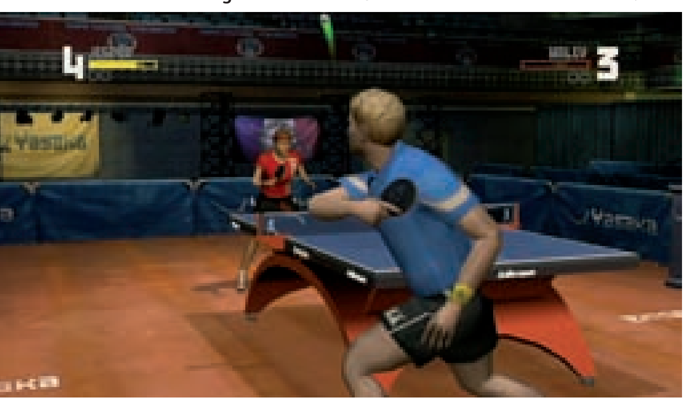
FAZIT
Mehr Simulation als Partyspaß: Die trainingsintensive, aber ausgeklügelte Bewegungssteuerung sorgt für mächtig Tischtennisstimmung.

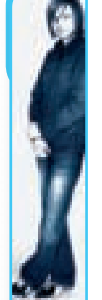
Auf der Xbox 360 war Rockstars "Tischtennis" ein gelungenes Sportspiel (siehe MAN!AC 07/06), aber erst auf Nintendos Wii entfaltet das virtuelle Ping Pong sein ganzes Potenzial. Schließlich liegt es auf der Hand, die Wii-Fernbedienung wie einen Tischtennisschläger zu schwingen und den Ball übers Netz zu dreschen.

Doch so simpel ist das Ganze nicht: Denn im Gegensatz zur Tischtennis-Disziplin in "Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen" (Preview auf Seite 34) entscheidet nicht der Schlagwinkel der Remote über den Spin. Vielmehr müsst Ihr in jeder der drei Kontrollvarianten per Steuerkreuz bestimmen, ob die weiße Kugel mit Topspin, Unterschnitt oder Seitwärtsdrall auf die gegnerische Plattenhälfte fliegt. In zwei Varianten kommt zusätzlich die 'Gestensteuerung' zum Einsatz: Um zum Beispiel einen Ball in die rechte Ecke des Kontrahenten zu spielen, schwingt Ihr die Fernbedienung aufwärts und nach rechts; bei der Einstellung 'Kontrollfreak' bewegt Ihr Euren Sportler zusätzlich manuell via Analogstick des Nunchuks. Bei der dritten Kontrolloption ('Scharfschütze') legt Ihr mit dem Analogstick fest, wo die Zelluloidkugel aufschlagen soll: Einfach in die gewünschte Richtung drücken! Das hört sich alles furchtbar kompliziert an, ist es aber nur bedingt: Nach einigen Trainingsrunden flutschen die Kontrollen wunderbar – probiert auf jeden Fall alle Varianten aus, denn jeder hat andere Vorlieben.

Davon abgesehen, bietet das Wii-"Tischtennis" dieselben spartanischen Modi wie das Xbox-360-Original – in abgespeckter Optik natürlich. Aber Letztere ist hier eh nicht entscheidend: Es kommt schlussendlich auf das Spielgefühl an! *os*

Wii Ist der farbige Balken gefüllt, aktiviert Ihr auf Knopfdruck den 'Fokus' und führt so härtere Schläge aus.





Oliver Schultes
Besser als Tennis in "Wii Sports" und besser als das Xbox-360-Original: "Rockstar Tischtennis" begeistert mit einer Bewegungssteuerung, die nicht einfach zu meistern ist, aber hervorragend funktioniert. Habt Ihr den Dreh erst einmal heraus, haut Ihr die Kugel dynamisch, gefühlvoll oder trickreich übers Netz – gerade so, wie es Euch beliebt. Ich bin am besten mit der 'Scharfschützen'-Variante (Remote + Nunchuk) zurecht gekommen, Einsteiger sollten mit den simpleren Standard-Kontrollen (nur Fernbedienung) beginnen – dann hält sich der Frust in Grenzen. Trotz des geringen Umfangs eine klare Kaufempfehlung!

ROCKSTAR TISCHTENNIS
- »11 Spieler, 19 Austragungsorte
- »kostet nur 40 Euro
- »3 Steuerungsvarianten: Standard, Kontrollfreak und Scharfschütze
- »3 Spielmodi: Wettkampf, Schaukampf und Training

Wii — **SPIELSPASS**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	5 von 10

82 von 100

The Eye of Judgment

INFOS

System	PS3
Entwickler	Sony, Japan
Hersteller	Sony
Genre	Strategiespiel
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Das unkonventionellste Spiel des Jahres überzeugt mit einem ausgetüftelten Regelwerk, erfordert aber viel Einarbeitungszeit.



PS3 "The Eye of Judgment" in seiner ganzen Pracht: Spielfeld, Karten und Kamera – Konsole und Fernseher leider nicht inbegriffen.

André Kazmaier

Die entscheidende Frage bei "The Eye of Judgment" lautet: Taugt das Spiel was und funktioniert es technisch einwandfrei? Die Frage kann mit einem klaren "Ja" beantwortet werden: Das auf den ersten Blick simple Spielprinzip wartet mit dem nötigen Tiefgang auf und die Kamera erkennt die Karten dank unterschiedlicher Einstellmöglichkeiten auch bei schlechteren Lichtbedingungen. Nervig ist, dass Ihr, um alle relevanten Informationen aufzurufen, häufig das Joypad bemühen bzw. Funktionskarten legen müsst – das stört den Spielfluss. Außerdem hätte man Solo-Zockern ruhig einen Story-Modus spendieren dürfen. Ansonsten ist die komplexe Kartenlegerei eine gleichermaßen spaßige wie innovative Bereicherung des immer noch relativ mageren PS3-Portfolios.

Mit Spielkarten gigantische Monster herbeirufen und sie furiose Schlachten schlagen lassen – was bisher höchstens in den Köpfen von "Magic"-Spielern oder in der Anime-Serie "Yu-Gi-Oh!" stattfand, ist dank "The Eye of Judgment" nun tatsächlich möglich. Der Preis dafür ist allerdings hoch...



PS3 Kobolde vs. Knochengerüste: Bei den automatisch ablaufenden Kämpfen wird in eine Arena umgeblendet.

PS3 Magiekarten können nicht nur eine Partie kippen, sondern auch den Boden einzelner Spielfeld-Quadrate.

100 Euro für ein Kartenspiel

...dafür enthält das Bundle auch mehr als ein paar schnöde Pappkarten: Neben der Blu-ray-Scheibe gibt's im Paket das PlayStation Eye (den Nachfolger der EyeToy-Kamera), einen Kameraständer, eine Spielematte aus Stoff sowie ein Starter- und ein Boosterpack (bestehend aus 30 bzw. 8 Spielkarten).

Wer wissen will, wie das Ganze aufgebaut wird und wie das Spiel in Bewegung aussieht, schaut sich das ausführliche Video auf der DVD an.

Verglichen mit "Magic" ist das Regelwerk von "The Eye of Judgment" überschaubar. Eine gute Portion Geduld (und mehrere Stunden Einarbeitungszeit) ist aber trotzdem vonnöten. Die Tutorial-Videos sind ordentlich, decken aber nicht alle Fragen ab – um einen Blick in die Anleitung kommt Ihr also nicht herum.

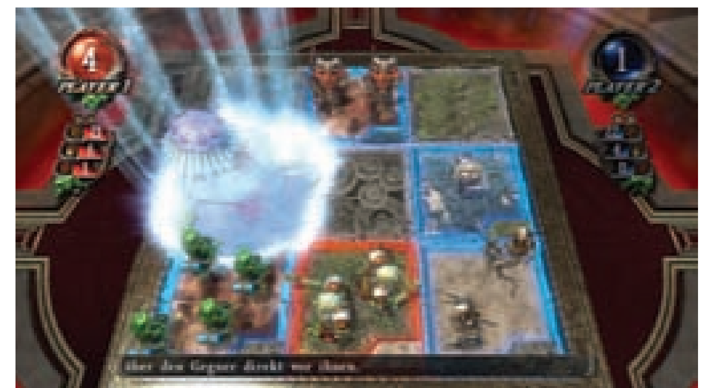
Herr der Quadrate

Ziel des Spiels ist es, auf dem 3x3 Felder großen Schlachtfeld fünf Kästchen zu erobern. Erobern, das heißt in diesem Fall mit Kreaturen zu besetzen. Um Monster heraufzubeschwören, legt Ihr eine Kreaturen-Karte von der Hand auf das gewünschte Feld und bestaunt anschließend, wie das Geschöpf auf dem Bildschirm in einer kurzen Sequenz zum Leben erwacht. Bezahlt werden Orks, Drachen & Co mit Mana (von dem Ihr jede Runde zwei gutgeschrieben bekommt).

Eine wichtige Rolle beim Ausspielen der Kreaturen kommt dem Untergrund der Rechteckfelder zu: Spielt Ihr etwa eine Elfe auf ein Waldgebiet, erhöht sich ihre Lebensenergie um zwei. Aber Achtung: Gelingt es Eurem Gegner, die Element-Zugehörigkeit des Bodens mit einer Zauberkarte zu ändern, wirkt sich das auch auf Eure Kreatur aus.

Sind zwei Kreaturen so abgelegt worden, dass ein Scharmützel erfolgt, wird in eine Kampfarena umgeblendet und die beiden Streithähne geben sich eins auf die Mütze. Diese Zwischensequenzen – die Ihr auf Wunsch auch deaktivieren könnt – werden optisch hübsch (wenn auch nicht sonderlich spektakulär) in Szene gesetzt und überzeugen vor allem durch ihre schrulligen Charaktere.

Bei Online-Matches kann über das PlayStation-Eye-Mikro wild diskutiert und dank der strikten Sicherheitsvorkehrungen (das Deck muss registriert werden) nicht gemogelt werden. Eine Partie dauert eine gute halbe Stunde. *ak*



PS3 Spieler 2 steht kurz vorm Sieg: Kann er seinen vier besetzten Feldern (blau umrandet) noch ein weiteres hinzufügen, hat er gewonnen.





PS3 Verschiedene Ansichten für den optimalen Durchblick.

THE EYE OF JUDGMENT

- » Spielkarten stammen von den "Magic"-Machern Wizards of the Coast
- » das 30 Karten starke Deck stellt Ihr aus beliebigen Karten zusammen
- » zum Start wird's ca. 100 Karten geben
- » zusätzliche Decks und Booster im Handel

PlayStation 3	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 81 von 100

Virtua Fighter 5

INFOS

System PS3 / 360
Entwickler Sega, Japan
Hersteller Sega
Genre Beat'em-Up
Termin im Handel
USK ab 16 Jahren
Spieler 1-2

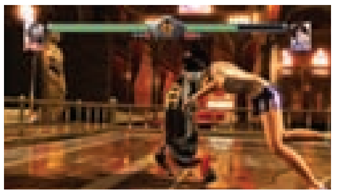
FAZIT

Der König unter den Prüglern: fantastisches Prügelerlebnis mit tiefgehendem Kampfsystem, schicker Optik und Online-Kämpfen..



360 **Hier ist nur die Landschaft romantisch: Getränkt in warme Sonnenstrahlen hat Shun der armen Pai eine Ohrfeige verpasst, dass der die Zöpfe wegfliegen.**

Sega nutzte die Zeit, die zwischen den Veröffentlichungen der PS3- und Xbox-360-Version lag, um Letztere erheblich aufzubohren. Offensichtlichste Neuerung ist der Online-Modus, den wir aber leider noch nicht testen konnten, da der Service bis Redaktionsschluss noch nicht verfügbar war. Hierzu reichen wir schnellstmöglich unseren Erfahrungsbericht nach!



360 **Die Würfe sind wie immer erstklassig in Szene gesetzt.**

Aber auch abseits des Online-Erlebnisses haben sich ein paar Dinge geändert. Wahrscheinlich nur für Profis interessant ist die Tatsache, dass die Xbox-360-Portierung auf der aktuellen C-Version des Spielhallenautomaten basiert (der PS3-Version lag noch die Version B zu Grunde). Hier wurde etwas an der Balance der einzelnen Figuren geändert und einige Moves überarbeitet. Außerdem stehen Xbox-360-Besitzern mehr Items zum Freispielen bereit. Der Rest des Spiels ist – abgesehen von einigen minimalen optischen Verbesserungen – gleich geblieben. So kämpft Ihr Euch weiterhin im Arcade-Modus zum Obermotz Dural durch, trainiert im Dojo Eure Kampffertigkeiten oder nehmt an Turnieren in der Quest-Variante teil.

Xbox-360-Besitzer kommen in den Genuss der besseren Version des nahezu perfekten Prüglers. *jk*

Jan Königsfeld

Der König ist tot, lang lebe der König! "Virtua Fighter 5" stößt sich mit der überarbeiteten Xbox-360-Fassung selbst vom Beat'em-Up-Thron. Ihr seid dank des genialen Kampfsystems wochenlang mit dem Quest-Modus und dem Erspielen von Items beschäftigt. Und sollten Euch die Offline-Kontrahenten nicht mehr fordern, sucht Ihr einfach online nach Gegnern. Dass das Ganze auch noch in wunderbarer Optik präsentiert wird, macht die Sache nahezu perfekt. Schade nur, dass die exzellenten Tutorials des vierten Teils fehlen und dafür lange Ladezeiten mit an Bord sind.

VIRTUA FIGHTER 5

» 17 individuelle Charaktere
» Online-Matches möglich
» über 3.000 Items zum Sammeln und Individualisieren der Charaktere
» basiert auf der aktuellen Automaten-Revision "Version C"

Xbox 360 — **SPIELSPASS**

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

91 von 100



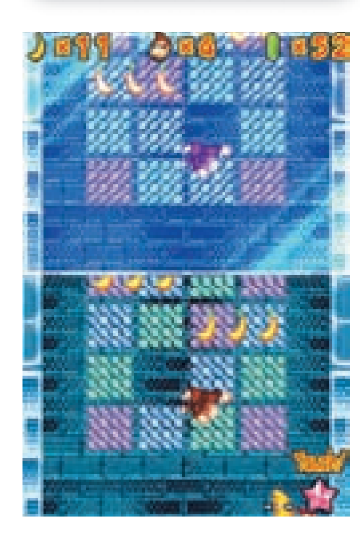
Donkey Kong Jungle Climber

INFOS

System DS
Entwickler Paon, Japan
Hersteller Nintendo
Genre Geschicklichkeit
Termin im Handel
USK ab 0 Jahren
Spieler 1-2

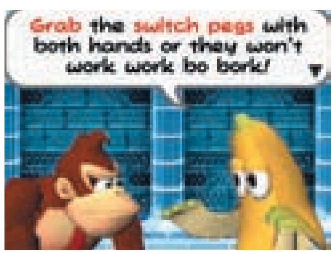
FAZIT

Das etwas andere "Donkey Kong"-Spiel: gewitzte Kletterpartie mit einigen Frustmomenten, aber auch vielen guten Einfällen.

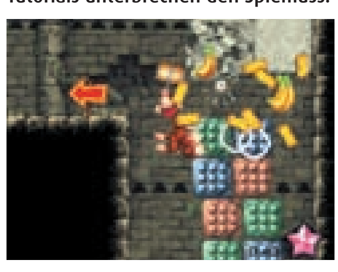


Wer "DK: King of Swing" gezockt hat, weiß wie der Affe läuft. Für alle andern ein Crashkurs: Anstatt den Primaten mit Steuerkreuz und Buttons hüpfenderweise durch 2D-Landschaften zu steuern, lasst Ihr ihn klettern. Die rechte Schultertaste ist DKs rechte Pranke, der linke Trigger steuert den linken Greifer. So haltet Ihr Euch an fast allen Objekten in der Spielewelt fest – praktischerweise sind diese alle mit greifbaren Zapfen ausgestattet. Mit dem richtigen Timing, ordentlich Schwung und dem nötigen Geschick erklimmt Ihr so hohe Berge, umgeht feindliche Geier oder Dinos und kämpft Euch zum Levelende vor. Angriffssprünge via A-Knopf, Teammanöver mit Diddy oder Steinwurf-Attacken erweitern Donkeys Spielraum, verkomplizieren aber auch die Kontrollen – bis Ihr Euch intuitiv von Palme zu Palme hangelt, vergeht eine gewisse Zeit. Nerviger aber sind die ständigen Tutorials, die Euch während der ersten zwei Spielstunden immerzu neue Manöver eintrichtern – da wollt Ihr eigentlich nur spielen. Für Abwechslung sorgen Bossfights gegen Kools Schergen, Ausflüge ins Spielzeugland oder eine Spiegelwelt.

DS **Cool: In der Spiegelwelt findet Ihr nur an Stellen Halt, die sowohl Donkey als auch sein Abbild greifen können.**



DS **Gespräch mit einer Banane: Viele Tutorials unterbrechen den Spielfluss.**



DS **Diddy begleitet Donkey gelegentlich und räumt mit dem Hammer auf.**

Einige Geschicklichkeitsprüfungen dürft Ihr als Minispiele erneut absolvieren, DS-Mehrspieler klettern oder rasen (im Fass) um die Wette. *ms*

Matthias Schmid

Nicht viele Paon-Spiele haben es in den Westen geschafft, wenn's aber klappt, kommt meist etwas Gescheites heraus: Das war so beim außergewöhnlichen "Blood Will Tell" für PS2 oder bei der Wii-Trommel-Flitzerei "Donkey Kong: Jet Taru Race". Auch "Jungle Climber" ist kein gewöhnliches, dafür ein gutes Spiel. Zwar nerven mich die ständigen Tutorials und so mancher Durchhänger im Leveldesign, dank des unverbrauchten Spielprinzips hangele ich aber munter weiter. Tolle Ideen wie das gespiegelte Level zeugen von einer Kreativität, die vielen Entwicklern abgeht.

DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER

» 'Hangeln statt Hüpfen'-Spielprinzip
» 100 Bananen spenden Extraleben
» Zusatzaufgaben (Sammle 'K-O-N-G' ein)
» 2 Multiplayer-Spiele (auch Singlecard)
» Bananen-Sammel-Bonuswelten

DS — **SPIELSPASS**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	6 von 10

76 von 100

Crash of the Titans

INFOS

System	PS2/360/Wii/PSP/DS
Entwickler	Radical Entertainment, USA Amaze Entertainment, USA (DS)
Hersteller	Vivendi
Genre	Jump'n'Run
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Spaßige Hüpferei mit originellen Kampfeinlagen: Das Kapern der Gegner ist witzig, der Jump'n'Run-Anteil aber etwas altbacken.



360 Nimm das, Lavafuzzi: Stirbt jetzt Euer 'Reittier', steckt Ihr in einer unangenehmen Situation.

Videospiele bilden: Wie viele junge Menschen wüssten sonst überhaupt von der Existenz der Nasenbeutler? Wer oder was das ist? Da hilft ein Hinweis auf die englische Bezeichnung dieses Säugetiers: Bandicoot. Das bekannteste Exemplar dieser Gattung hört auf den Namen Crash und ähnelt seinen anonymen Cousins nur begrenzt – oder eigentlich sehr wenig, sieht man von den vier Gliedmaßen und der Schnauze ab. Für sein aktuelles Abenteuer hat der sympathische Schlacks zudem einen neuen Maskenbildner verpflichtet – das orange Fell wurde mit Strubbelfrisur und Tribal-Tattoos aufgepeppt.

Mit Maske geht alles besser

Auch spielerisch betritt "Crash of the Titans" zumindest teilweise Neuland: Wie in seinen zahlreichen früheren Einsätzen hüpft Crash durch geradlinige Landschaften, zerdeppert Kisten und sammelt Äpfel auf – Feinde erledigt er jetzt aber nicht mehr durch beherzten Kopfsprung, sondern im besten Heldenstil durch Tritte und Schläge. Das Angriffsrepertoire wächst mit Erfahrung stetig, gegen dicke Brocken tut Ihr Euch trotzdem schwer. Ein Glück, dass Schutzmaske Uka-Uka wieder an Eurer Seite steht: Das Voodoo-Holzteil dient nicht nur gelegentlich als Surfbrett, sondern bringt betäubte Bösewichte unter Eure Kontrolle. Ihr hüpft dann auf den Buckel eines unfreiwilligen Helfers und verteilt besonders wuchtige Attacken oder überwindet gefährliche Abschnitte: Ein Lavafluss etwa kann einem Feuermonster wenig anhaben – ein Bandicoot würde dagegen schnell gegrillt.

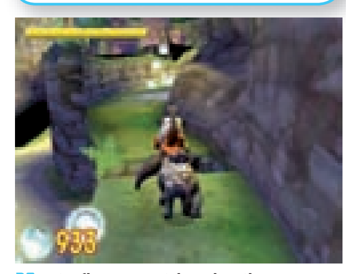
Während die Heimkonsolen-Fassungen sich vor allem auf die normalen Hüpf- und Prügelabschnitte konzentrieren, gleicht die DS-Fassung etwas weniger Bewegungsfreiheit mit zusätzlichen Gimmicks aus: So lenkt Ihr ein Reittier per Stylus durch Rennabschnitte oder versucht beim Pachinko Euer Glück. *us*



Wii Bei der Wii-Version löst Ihr einige Attacken der von Euch kontrollierten Kolosse durch Gesten aus.

Ulrich Steppberger

"Crash of the Titans" ist wie ein Flashback in die gute alte Jump'n'Run-Zeit: Der Bandicoot braucht keine weiten Welten, um ein spaßiges Abenteuer zu erleben. Feinde für eigene Zwecke einzuspannen finde ich witzig, allerdings wird die Idee gelegentlich überstrapaziert: Es nervt schon mal, wenn mehrere dicke Brocken gleichzeitig auftauchen. Schade auch, dass die Hüpfeinlagen teilweise hinter drögen Kloppereien zurückstehen und viele der netten Abwechslungen der DS-Version auf den Heimkonsolen fehlen. "Crash of the Titans" unterhält dennoch gut: Die Grafik ist stimmig, die Steuerung funktioniert und der Umfang passt. Das Genre wird sicher nicht revolutioniert, aber für darbende Hüpfspielfans ist's eine feine Sache.



DS Die flotten Reitlevels gibt es nur auf Nintendos Klapp-Handheld.



PS2 Kleinvieh macht auch Mist: Das Verprügeln der Standardgegner ist zwar auf Dauer etwas monoton, wirft aber auch das wichtige Mana ab.

CRASH OF THE TITANS

- » 20 Levels
- » 15 große Feinde können zeitweilig übernommen werden
- » zweiter Spieler darf jederzeit einsteigen
- » Reiteinlagen und Pachinkomaschine gibt es nur auf dem DS

SYSTEM-VERGLEICH

Der Cartoon-Stil des Bandicoot-Abenteuers ist auf allen Heimkonsolen hübsch umgesetzt, auf der Xbox 360 sieht's etwas schärfer aus. Der DS liefert eine ansehnliche 3D-Grafik.

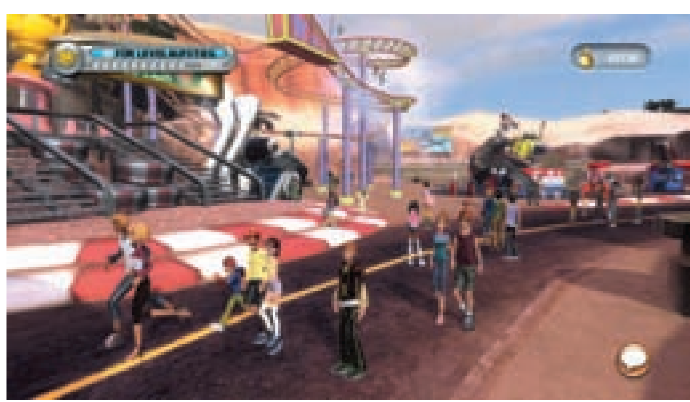
PlayStation 2		SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10	71 von 100
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	4 von 6	
Sound	7 von 10	

Xbox 360		SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10	71 von 100
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	7 von 10	

Wii		SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10	71 von 100
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	4 von 7	
Sound	7 von 10	

DS		SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10	73 von 100
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 7	
Sound	7 von 10	

Thrillville: Verrückte Achterbahn



360 Sieht nach mehr aus, als dahinter steckt: Viele Fahrgeschäfte stehen schon von Anfang an und die Animationen der Besucher lassen zu wünschen übrig.

INFOS

System	PS2 / 360 / Wii / PSP / DS
Entwickler	LucasArts, USA
Hersteller	LucasArts
Genre	Simulation / Geschicklichkeit
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Nichts Neues bei "Thrillville": Aufbau-Simulation für die Jüngeren mit großem (aber durchwachsenem) Minispiel-Aufgebot.

Nachdem der PS2-Vorgänger verkaufstechnisch ein Überraschungserfolg war (warum, ist uns nicht ganz klar), liefert LucasArts nicht mal ein Jahr später ein Sequel ab. Wie im ersten Teil leitet Ihr einen Vergnügungspark, baut Attraktionen, plaudert mit den Besuchern und befreit das Gelände von Müll. Im Gegensatz zu "Theme Park" oder "Rollercoaster Tycoon" (PC) ist der Simulationsaspekt aber klar auf jüngere Zocker ausgerichtet: Anstatt einen Rummelplatz von Grund auf zu errichten, stehen Euch fünf halbfertige Parks zur Verfügung, die Ihr nur noch um weitere Fahrgeschäfte erweitert. Dank der abrufbaren Missionen wisst Ihr immer, was zu bauen ist, welches Personal Ihr einstellen und welche Werbeaktionen Ihr starten müsst.

Im Mittelpunkt des Geschehens stehen die 30 verschiedenen Minispiele: So könnt Ihr am Wild-West-Stand an einer 3D-Schießerei teilnehmen. Andere Disziplinen sind offensichtlich von Videospiel-Klassikern wie "R-Type", "Gauntlet" oder "Final Fight" inspiriert. Schade ist allerdings, dass man einen Großteil der Disziplinen aus dem Vorgänger kennt. *ak*



PS2 Erinnert stark an "Motocross Maniacs" auf dem Game Boy – spaßig.

André Kazmaier

Wie gehabt: Der Aufbau-Aspekt ist (zumindest für Zocker jenseits des Grundschulalters) überflüssig. Abgesehen vom Achterbahnbau sind die Gestaltungsmöglichkeiten zu beschränkt – die Missionen erledigt Ihr ohnehin nur aus dem Menü heraus. Mit den Minispielen ist das so eine Sache: Wenn sich LucasArts im Bitmap-Bereich bewegt, macht das Ganze Laune. Sobald allerdings Polygone ins Spiel kommen, wird's (egal, ob bei Rennspielen oder Shootern) hakelig und schlecht. Lediglich auf dem Wii kann man sogar Schießständen und 3D-Ballereien etwas abgewinnen.

THRILLVILLE: VERRÜCKTE ACHTERBAHN

- » 30 unterschiedliche Simpel-Spiele
- » 5 thematisch verschiedene Parks
- » herunterladbare Inhalte auf Xbox 360
- » teilweise eigens komponierte (und sehr coole) Songs für die Minispiele

SYSTEM-VERGLEICH

Alle drei Versionen sind inhaltsgleich. Grafisch ist keines der drei Spiele eine Augenweide. Auf Wii machen Ego-Shooter und Co. dank der Steuerung mehr Spaß, außerdem sind die Ladezeiten hier am kürzesten.

PlayStation 2 – SPIELSPASS 62 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	3 von 6
Sound	7 von 10

Xbox 360 – SPIELSPASS 62 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	7 von 10

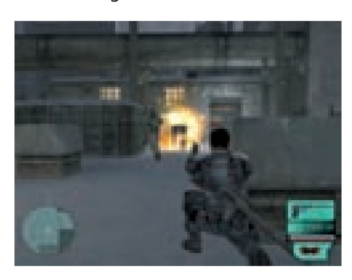
Wii – SPIELSPASS 67 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	7 von 10

Syphon Filter: Dark Mirror

Der neue PSP-Teil steht schon in den Startlöchern, da darf Gabe Logan sein vorheriges Handheld-Abenteuer auf der PS2 noch einmal erleben. Im Gegensatz zum missglückten "Omega Strain" wird "Dark Mirror" den hochkarätigen PSone-Vorgängern gerecht, spannende Missionen mit gutem Design halten Action-Agenten in Atem.

Allerdings merkt man der PS2-Fassung die mobile Herkunft etwas an: Die grafische Aufbesserung hält sich in Grenzen und auch die Steuerung hätte noch mehr auf das Joypad otpimiert werden können. Außerdem verwunderlich: Sämtliche Online-Modi wurden gekippt. *us*



INFOS

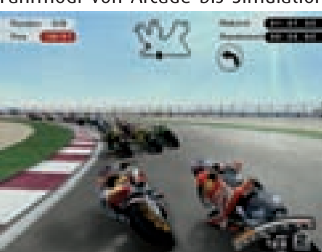
System	PS2 / PSP
Entwickler	Sony Bend, USA
Hersteller	Sony
Genre	Action
Termin	7. November
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1

PlayStation 2 – SPIELSPASS 80 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 6
Sound	7 von 10

MotoGP 07

Nicht mehr Namco, sondern Milestone entwickelte die jüngste "MotoGP"-Episode für die PS2. Der Titel bietet alle 18 Strecken sowie Daten der aktuellen MotoGP-Saison. Auch die obligatorischen Spielmodi (Einzelrennen, Zeitfahren, Meisterschaft sowie Challenges) sind dabei. Nach der optionalen Qualifikation startet Ihr gegen 20 KI-Fahrer. Variabler Schwierigkeitsgrad und drei Fahrmodi von Arcade bis Simulation sorgen für eine angepasste Herausforderung. Die unspektakuläre Optik fügt sich schließlich passend in den etwas lieblos wirkenden Aufguss ein. Besitzer von Namcos Vorgängerteilen können sich den Kauf getrost sparen. *ts*



INFOS

System	PS2
Entwickler	Milestone, Italien
Hersteller	Capcom
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

PlayStation 2 – SPIELSPASS 70 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	3 von 6
Sound	2 von 10

Escape from Bug Island

Was diesem Spieltitel fehlt, ist ein Ausrufezeichen! Grafik auf schlechtem Dreamcast-Niveau, planloses Gelaber langweiliger Charaktere, das endloses A-Knöpfchen-drücken nach sich zieht, und grausiges Käferkloppen muten 2007 an wie ein bösartiger Scherz, vor dem man schleunigst flüchten möchte. Zwar ermöglicht die Steuerung unterschiedliche Angriffe, darunter sogar Steinwürfe aus der Ego-Perspektive, aber was bringt das schon, wenn es auf hektisches Gefuchtel in ungruseliger Umgebung hinausläuft? Wenn "Resident Evil 4" der Porsche der Horror-Action ist, dann ist "Bug Island" ein rostiges Dreirad. "Furchterregender Survival-Horror" steht auf der Verpackung. Stimmt! *mh*



INFOS

System	Wii
Entwickler	Spike, Japan
Hersteller	Eidos
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

Wii – SPIELSPASS 28 von 100

Singleplayer	3 von 10
Multiplayer	–
Grafik	3 von 7
Sound	4 von 10

Test-Details

PlayStation 2											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Crash of the Titans	71	1-2	–	einstellbar	einstellbar	Surround	X	–	–	mittel	30 Euro
FIFA 08	86	1-8	2	einstellbar	einstellbar	Surround	X	–	–	einstellbar	45 Euro
Juiced 2: Hot Import Nights	75	1-2	–	einstellbar	einstellbar	Surround	X	–	Lenkrad	mittel	45 Euro
Könige der Wellen	56	1-2	–	einstellbar	einstellbar	Surround	X	–	–	einfach	30 Euro
MotoGP 07	70	1-2	–	einstellbar	einstellbar	Surround	–	–	–	einstellbar	45 Euro
Need for Speed ProStreet	79	1-2	–	Deutsch	Deutsch	Surround	–	–	Lenkrad	mittel	60 Euro
Pro Evolution Soccer 2008	91	1-4	2	einstellbar	einstellbar	Surround	X	X	X	einstellbar	50 Euro
Ratatouille	57	1-4	–	Deutsch	Deutsch	Surround	X	–	–	einfach	40 Euro
Simpsons, Die – Das Spiel	80	1-2	–	Deutsch	Deutsch	Surround	X	–	–	mittel	45 Euro
Spider-Man: Freund oder Feind	60	1-2	–	Deutsch	Deutsch	Surround	X	–	–	mittel	40 Euro
Syphon Filter: Dark Mirror	80	1	–	Deutsch	Deutsch	Surround	X	–	–	mittel	40 Euro
Thrillville: Verrückte Achterbahn	62	1-4	–	einstellbar	einstellbar	Stereo	X	–	–	einfach	40 Euro
WWE SmackDown vs. RAW 2008	88	1-6	2-4	Englisch	Englisch	Surround	X	–	Multitap	einstellbar	50 Euro

PlayStation 3											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	Sixaxis	Festplatte	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Conan	67	1	–	Deutsch	Deutsch	–	–	X	–	einstellbar	60 Euro
Eye of Judgment, The	81	1-2	2	einstellbar	einstellbar	X	–	–	PlayStation Eye	einstellbar	100 Euro
Juiced 2: Hot Import Nights	75	1-2	2-8	einstellbar	einstellbar	–	–	–	Lenkrad	mittel	65 Euro
Könige der Wellen	56	1-4	–	einstellbar	einstellbar	X	X	–	–	einfach	45 Euro
Lair	53	1	–	einstellbar	einstellbar	X	X	–	–	mittel	72 Euro
Lego Star Wars: Die komplette Saga	76	1-2	2	–	deutsch	X	X	–	–	einfach	50 Euro
Pro Evolution Soccer 2008	90	1-4	2	einstellbar	einstellbar	–	–	X	–	einstellbar	60 Euro
Ratatouille	53	1-4	–	Deutsch	Deutsch	X	X	–	–	einfach	55 Euro
Ratchet & Clank: Tools of Destruction	86	1	–	einstellbar	einstellbar	–	X	X	–	mittel	72 Euro
Simpsons, Die – Das Spiel	82	1-2	–	Deutsch	Deutsch	X	–	–	–	mittel	50 Euro
Tony Hawk's Proving Ground	86	1-2	2-8	einstellbar	einstellbar	–	–	–	–	schwer	70 Euro
WWE SmackDown va. RAW 2008	88	1-6	6	Englisch	Englisch	X	–	–	–	einstellbar	70 Euro

Xbox 360										
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	50 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Conan	67	1	–	Deutsch	Deutsch	–	X	–	einstellbar	65 Euro
Crash of the Titans	71	1-2	–	einstellbar	einstellbar	X	X	–	mittel	55 Euro
Eternal Sonata	82	1-3	–	Englisch	einstellbar	X	–	–	einfach	60 Euro
Könige der Wellen	56	1-4	–	Deutsch	Deutsch	X	X	–	einfach	45 Euro
Lego Star Wars: Die komplette Saga	76	1-2	2	–	deutsch	X	X	–	einfach	50 Euro
Naruto: Rise of a Ninja	80	1-2	2	Englisch	Deutsch	X	X	–	mittel	60 Euro
Need for Speed ProStreet	83	1-2	2-8	Deutsch	Deutsch	X	X	Lenkrad	mittel	65 Euro
Pro Evolution Soccer 2008	90	1-4	2	einstellbar	einstellbar	X	X	–	einstellbar	60 Euro
Ratatouille	53	1-4	–	Deutsch	Deutsch	X	X	–	mittel	45 Euro
Simpsons, Die – Das Spiel	82	1-2	–	Deutsch	Deutsch	X	X	–	mittel	60 Euro
Spider-Man: Freund oder Feind	60	1-2	–	Deutsch	Deutsch	X	X	–	mittel	60 Euro
Thrillville: Verrückte Achterbahn	62	1-4	–	einstellbar	einstellbar	X	X	–	einfach	60 Euro
TimeShift	85	1	2-8	Deutsch	Deutsch	–	X	–	einstellbar	60 Euro
Tomb Raider: Anniversary	85	1	–	einstellbar	einstellbar	X	X	–	hoch	40 Euro
Tony Hawk's Proving Ground	86	1-2	2-8	einstellbar	einstellbar	–	–	–	mittel	70 Euro
Virtua Fighter 5	91	1-2	2	Englisch	einstellbar	X	–	Arcadestick	einstellbar	70 Euro
WWE SmackDown vs. RAW 2008	88	1-6	2-6	Englisch	Englisch	X	–	–	einstellbar	70 Euro

Wii												
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Progressiv	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Crash of the Titans	71	1-2	–	einstellbar	einstellbar	Surround	X	X	X	–	mittel	50 Euro
Dewy's Adventure	69	1-4	–	Englisch	einstellbar	Surround	X	X	X	–	mittel	45 Euro
EA Playground	57	1-4	–	Deutsch	einstellbar	Surround	X	X	X	–	einfach	30 Euro
Escape from Bug Island	28	1	–	Deutsch	Deutsch	Surround	X	X	X	–	schwer	60 Euro
Könige der Wellen	56	1-2	–	Deutsch	Deutsch	Surround	X	–	–	–	einfach	45 Euro
Lego Star Wars: Die komplette Saga	76	1-2	–	–	Deutsch	Surround	X	X	X	–	einfach	50 Euro
Pokémon Battle Revolution	55	1-4	2-4	–	einstellbar	Surround	X	X	X	DS-Link	mitel	45 Euro
Ratatouille	57	1-2	–	Deutsch	Deutsch	Surround	X	X	X	–	mittel	45 Euro
Rayman Raving Rabbids 2	80	1-4	–	Waaaahhh!	einstellbar	Surround	X	X	X	–	einfach	60 Euro
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	82	1-2	–	Englisch	Deutsch	Surround	X	X	X	–	einstellbar	40 Euro
Spider-Man: Freund oder Feind	60	1-2	–	Deutsch	Deutsch	Surround	X	X	X	–	mittel	60 Euro
Thrillville: Verrückte Achterbahn	67	1-4	–	einstellbar	einstellbar	Stereo	X	X	X	–	einfach	60 Euro
WWE SmackDown vs. RAW 2008	83	1-4	2-4	Englisch	Englisch	Surround	X	X	X	–	einstellbar	55 Euro

PSP								
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
FIFA 08	83	1-2	2	–	einstellbar	einstellbar	einstellbar	40 Euro
Final Fantasy Tactics: The War of the Lions	90	1-2	–	–	Englisch	Englisch	schwer	40 Euro
Juiced 2: Hot Import Nights	77	1-8	–	–	einstellbar	einstellbar	mittel	40 Euro
Könige der Wellen	62	1	2-8	–	Deutsch	Deutsch	einfach	30 Euro
Pursuit Force: Extreme Justice	74	1-4	–	–	einstellbar	einstellbar	mittel	40 Euro
Ratatouille	62	1-2	–	–	Deutsch	Deutsch	mittel	45 Euro
Simpsons, Die – Das Spiel	73	1	–	–	Deutsch	Deutsch	mittel	35 Euro

DS								
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Crash of the TItans	73	1-2	–	–	–	einstellbar	mittel	35 Euro
Donkey Kong Jungle Climber	76	1-2	–	X	–	einstellbar	mittel	40 Euro
FIFA 08	79	1-2	–	X	Englisch	einstellbar	einstellbar	35 Euro
Könige der Wellen	59	1-8	–	–	–	Deutsch	einfach	30 Euro
Ratatouille	58	1-4	–	X	–	Deutsch	mittel	40 Euro
Rayman Raving Rabbids 2	72	1-4	–	X	–	Deutsch	mittel	40 Euro
Spider-Man: Freund oder Feind	62	1-2	–	–	Deutsch	Deutsch	mittel	40 Euro
WWE SmackDown vs. RAW 2008	80	1-4	–	–	Englisch	Deutsch	einstellbar	40 Euro

ONLINE

ONLINE-NACHTEST

Project Gotham Racing 4

360



360 Bei Ranglistenrennen gibt es keine Wahlmöglichkeit: Ihr fahrt grundsätzlich immer mit Eurer personalisierten Lackierung.



360 Jetzt geht's wieder: Bei "PGR 4" könnt Ihr mit einem Gast online gehen – allerdings nur in Rennen ohne Ranglistenwertung.

Die für Kenner des Vorgängers wohl wichtigste Information vorab: Die berüchtigten Dreher bei kleinster Berührung gibt es in dieser Form bei "PGR 4" nicht mehr. Aus der Spur bringen können Euch böswillige Kontrahenten zwar schon noch, doch braucht's dafür deutlich mehr Aufwand – grundsätzlich kommen Frustmomente aber wesentlich seltener vor.

Auf eine eigenständige Online-Karriere wurde diesmal verzichtet, stattdessen tretet Ihr bei den Ranglisten-Matches entweder alleine oder im Team bei Zufallsrennen bzw. -meisterschaften an. Zugleich fies und prickelnd: Welche Kurse und Witterungsbedingungen Euch erwarten, wisst Ihr nie vorab – und seid Ihr erst in einer Lobby, könnt Ihr nicht mehr straffrei aussteigen! Bei unseren mehrtägigen Testrunden erlebten wir hauptsächlich normale Rennen, vereinzelt landeten wir aber auch in Tempo- oder Rundenzeit-Herausforderungen, bei denen dann die Kollisionen deaktiviert waren. Für gesellige Raser ideal: Ähnlich wie bei "Halo 3" könnt Ihr Euch mit Freunden als feste Gruppe verbünden, die dann auch nach Rennende zusammen bleibt. Weiteres nettes Gimmick: Bei Ranglistenrennen trägt Euer Vehikel immer die Lackierung, die Ihr Euch selber gebastelt habt.

In den freien Rennen spendierte Bizarre zwei neue Spielmodi: 'Katz und Maus' kennen "Gotham"-Fans bereits aus den Vorgängern. Dazu kommt 'Bulldogge', das wie 'Räuber und Gendarm' funktioniert und die ganze Stadt frei erkundbar macht.

So weit, so gut, nur bei ein paar unnötigen Details hoffen wir auf eine spätere Nachbesserung: In der Lobby seht Ihr jetzt z.B. nicht mehr, wie lange ein bereits laufendes Rennen noch dauert, außerdem wurden die Suchfilter reduziert. Damit lässt sich aber leben – ansonsten ist "PGR 4" online eine Wucht.

PROJECT GOTHAM RACING 4

Hersteller Microsoft

Xbox 360

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 91 von 100

FAZIT: Online macht's dank gelungener Umsetzung wie erwartet viel Laune, da stören die neuen kleinen Macken kaum.

Thumbpad

PS3 » Mad Catz » ca. 40 Euro

HARDWARE • Tastaturen für die PS3 sind nichts Neues. Interessant ist aber der Lösungsansatz von Mad Catz: Die kleine Hardware wird mittels Plastikklammern am Sony- bzw. Mad-Catz-Pad befestigt. Alternativ dürft Ihr die Funk-Peripherie auch separat bedienen. Nach dem Einlegen zweier nicht mitgelieferter AA-Batterien und dem Anstöpseln des USB-Funkempfängers an der PS3 erledigt Ihr Texteingaben deutlich schneller als mit dem Controller – aber dennoch behäbiger als mit einer handelsüblichen Tastatur. Die recht kleinen Tasten mit einem annehmbaren Druckpunkt bedient Ihr mit den Daumen, Umlaute sucht Ihr aber vergebens. Cursor- und F-Tasten sind daneben nur über einen Umschaltbutton erreichbar.

Fazit: Das platzsparende Tastenpad erleichtert Texteingaben und kann optional ans Pad gestöpselt werden.



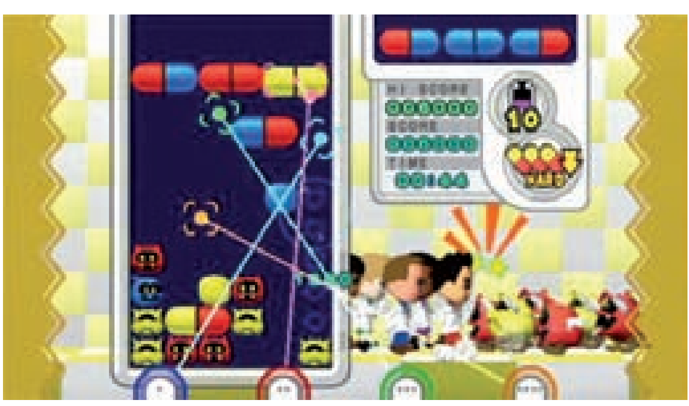


Erste Infos zu "Wii Software"

Wii



Wii "Magnetica", "Puzzloop" oder "Actionloop": Die Kugelknobelei trägt viele Namen, macht aber immer Spaß und sollte auch auf dem Wii taugen.



Wii Die Bazillenstapelei "Dr. Mario" bekommt für den Wii-Auftritt u.a. einen neuen Vierspieler-Modus spendiert.

DOWNLOADS • Vor einiger Zeit kündigte Nintendo an, dass zukünftig nicht nur Retro-Titel zum Download angeboten werden sollen, sondern auch waschechte Neuentwicklungen sowohl bekannter Firmen als auch unabhängiger Teams – ganz wie bei Microsofts Xbox Live Arcade und Sonys PlayStation Store. Außer dem Namen dieses Projekts ("Wii Software" in Europa) sowie einem ungefähren Startzeitpunkt (Frühjahr 2008) gab es damals aber noch nichts zu hören.

Jetzt wurden die ersten Titel und weitere Pläne vorgestellt: Zu Beginn soll es im neuen Kanal vor allem Produkte eingesessener Firmen geben. Nintendo steuert "Pokémon Farm" bei, in dem Ihr mit den gefangenen Monstern aus den "Diamant"- und "Perl"-Editionen vom DS herumtollen könnt. Daneben freuen sich Knobelfans über Wii-gerechte Neuauflagen von "Dr. Mario" und der Kugelschubserei "Actionloop", die damit dem Xbox-Live-Arcade-Liebling "Zuma" Konkurrenz macht. Von Square Enix geht "Final Fantasy Crystal Chronicles: The Little King and the Promised Land" an den Start, das neben dem ellenlangen Titel epische Abenteuer verspricht – hoffentlich dauert's nicht ewig, bis es auch im Westen erhältlich sein wird. Hudson entwickelt ein neues "Bomberman" sowie ein Karaokespiel (wohl nur für Japan) und den klassischen Vertikal-Shooter "Star Soldier R".

Besonders für Handheldspieler interessant ist eine weitere Ankündigung, die hoffentlich ebenfalls den Weg nach Europa finden wird: Der 'Minna no Nintendo Channel' wird die virtuelle Version einer 'DS-Station' – soll heißen, hier gibt es Demos und Videos zum Download, die Ihr dann auf Euren DS übertragen könnt.







Wii Wenn die "Wii Software"-Welle anrollt, ist für alle Zielgruppen gesorgt: "Pokémon Farm" lockt Monstersammler, "Final Fantasy Crystal Chronicles: The Little King and the Promised Land" erfreut Rollenspieler und "Star Soldier R" beglückt Hardcore-Retro-Ballerfans.

Neue Download-Spiele: Ende September / Anfang Oktober

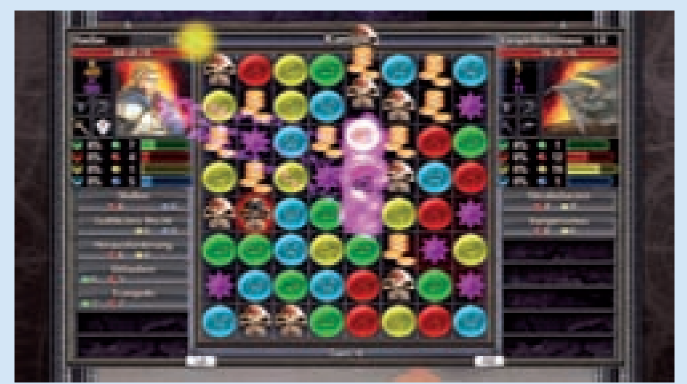
Spiel	Hersteller	System	Ursprung	Beschreibung	Preis	Wertung
LocoRoco Cocoreccho!	Sony	PS3	–	Knuffige Kugelei, die aber lange nicht so gut wie der PSP-Vorgänger ist (Test auf Seite 74).	3 €	5 von 10
MediEvil	Sony	PS3 / PSP	PSone	Etwas angestaubtes, aber immer noch nettes und witzig gemachtes Action-Adventure.	5 €	7 von 10
Geon: Emotions	Eidos	360	–	Psychedelisch angehauchte Würfelrollerei mit "Pac-Man"-Anleihen (Test auf Seite 74).	10 €	6 von 10
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	D3 Publisher	360	PSP / DS	Originelle Mischung aus "Bejeweled"-Knobelei und einfachem Rollenspiel mitsamt Aufbau-Komponente – nur leider bei Kämpfen teilweise sehr frustig (Test auf Seite 74).	15 €	8 von 10
Fatal Fury	SNK	Wii	Neo Geo	Ordentlicher Prügler, den Balken und 50Hz-Modus ausbremsen (Test auf Seite 75).	9 €	5 von 10
Golden Axe III	Sega	Wii	Mega Drive	Unspektakuläres Hack'n'Slay – holt Euch lieber "Streets of Rage 2".	8 €	4 von 10
Gradius III	Konami	Wii	SNES	Spektakuläre Horizontal-Ballerei mit ein paar Macken wie Slowdowns und Flackern.	8 €	7 von 10
Landstalker: The Treasures of King Nole	Climax	Wii	Mega Drive	Action-Adventure à la "Zelda", das durch seine isometrische Ansicht Sprünge zur Glückssache macht – ansonsten aber eins der besseren Mega-Drive-Abenteuer (Test auf Seite 75).	8 €	6 von 10
Legend of Hero Tonma	Irem	Wii	TurboGrafx-16	Solide Hüpferei von Irem ("R-Type") mit witzigen Power-Ups .	6 €	5 von 10
Ninja Gaiden	Tecmo	Wii	NES	Kultige Ninja-Schlitzerei, deren Schwierigkeitsgrad verdammt hoch ausfällt.	6 €	7 von 10
Ninja JaJaMaru-kun		Wii	NES	Simples, aber unterhaltsames Oldschool-Arcade-Spiel.	6 €	6 von 10
Probotector II: Return of the Evil Forces	Konami	Wii	NES	Für NES-Maßstäbe furios präsentiertes Jump'n'Shoot, das vor allem zu zweit Laune macht. Im Vergleich zu "Super Probotector" aber in allen Belangen schwächer.	5 €	5 von 10
Sin and Punishment	Treasure	Wii	N64	"Space Harrier" zu Fuß mit Top-Grafik und furioser Non-Stop-Knallerei (Test auf Seite 75).	12 €	8 von 10
Streets of Rage 3	Sega	Wii	Mega Drive	Spaßige Sidescroll-Prügelei, die aber dezent schwächer ausfällt als der zweite Teil.	8 €	7 von 10
Super Metroid	Nintendo	Wii	SNES	Atmosphäre-Granate mit tollem Leveldesign und brachialen Bossen (Test auf Seite 75).	8 €	10 von 10
Super Thunder Blade	Sega	Wii	Mega Drive	Durchwachsener "Space Harrier"-Verschnitt mit Helikopter und Top-Down-Abschnitten.	8 €	4 von 10
World Class Baseball	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Spaßige Baseball-Simulation, die etwas Einarbeitungszeit erfordert.	6 €	6 von 10

Stand vom 12.10.07

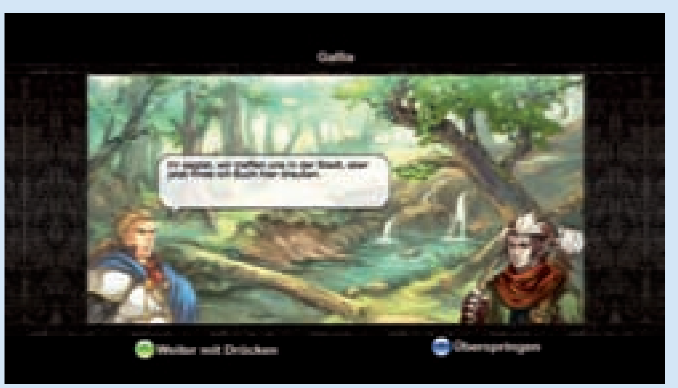
TEST DOWNLOAD-SPIEL

Puzzle Quest: Challenge of the Warlords

360



360 Das klassische "Bejeweled"-Prinzip offenbart durch den Duellcharakter ganz neue Seiten – besonders, wenn der Gegner Euch piesackt.



360 Der Rollenspiel- und Abenteuerteil von "Puzzle Quest" wird durch hübsch gezeichnete Landschaften und Bitmap-Porträts bebildert.

"Puzzle Quest" entstand ursprünglich für Handhelds, war aber hierzulande nie erhältlich: Aus unerfindlichem Grund verzichtete D3 Publisher darauf, den gewitzten Titel in Deutschland zu veröffentlichen – dank Online-Angebot ist's mit der Xbox 360 aber kein Problem.

"Challenge of the Warlords" vermengt gelungen zwei Genres, die eigentlich gar nichts miteinander zu tun haben: Ihr schlüpft in die Bitmaphaut eines typischen Fantasyhelden, der im Rahmen einer epischen Geschichte über eine 2D-Karte zieht – erlebt allerlei Abenteuer, kauft bessere Waffen und tut Euch mit neuen Gefährten zusammen. Klingt nach gewöhnlicher Rollenspielkost? Das ändert sich auf einen Schlag, sobald ein Kampf gegen Feinde oder Monster ansteht. Dann geht's nämlich nicht auf ein Schlachtfeld, sondern mitten rein in eine flotte Puzzelei. Das Konzept davon wurde ganz dreist beim Knobelklassiker "Bejeweled" geklaut, nur dass Ihr hier abwechselnd mit Eurem Kontrahenten auf dem Juwelenraster Steine austauscht. Ziel ist es, eine Dreiercombo von Totenköpfen zu schaffen, denn die ziehen dem Gegenüber Energie ab. Gewürzt wird das Ganze durch die Möglichkeit, verschiedene Zaubersprüche zu aktivieren, die schon mal die Situation völlig auf den Kopf stellen.

Diese Mischung funktioniert prima, nur ein großes Ärgernis trübt die Freude: Auffällig oft scheinen Eure Feinde zu ahnen, welche Steine auf dem Spielfeld auftauchen werden – mit dem Ergebnis, dass frustige Kettenreaktionen schon sicher geglaubte Siege noch umdrehen. Kommt Ihr damit aber klar, erwartet Euch ein rundum gelungenes Abenteuer.

PUZZLE QUEST
Hersteller D3 Publisher
Preis ca. 15 Euro

SPIELSPASS

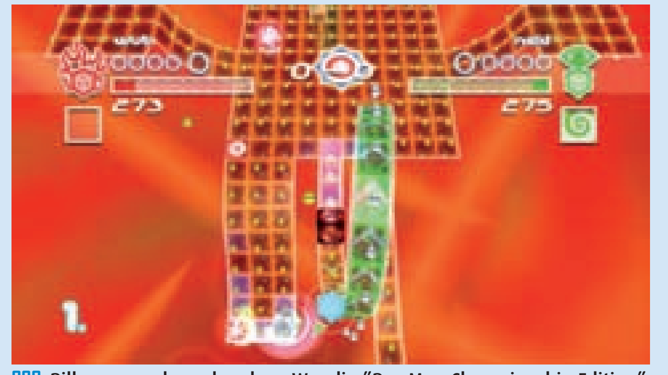
FAZIT: Fesselnde Mischung aus Knobelei und RPG – spielerisch toll, aber auch mal frustig.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Geon: Emotions

360



360 Pillensammeln mal anders: War die "Pac-Man Championship Edition" schon psychedelisch, legt "Geon" optisch noch eins drauf.

Hinter dem bunt-abstrakten Äußeren von "Geon: Emotions" verbirgt sich eine nett gemachte Variation des "Pac-Man"-Prinzips: Ihr steuert einen Würfel über verschlungene Plattformen und sammelt Pillen ein. Ist der Vorrat aufgefüllt, wechselt Ihr kurzerhand auf die Unterseite der Welt und liefert sie in einem Tor ab. Kniffig wird das Ganze, weil dort ein Gegner das gleiche versucht und Ihr schneller sein müsst als er. Eine Handvoll Extras sorgt für einen Schuss Taktik, insgesamt bleibt das Geschehen aber etwas simpel. Dank der originellen Landschaften und einem soliden Umfang macht's aber Spaß.

GEON: EMOTIONS
Hersteller Eidos
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS

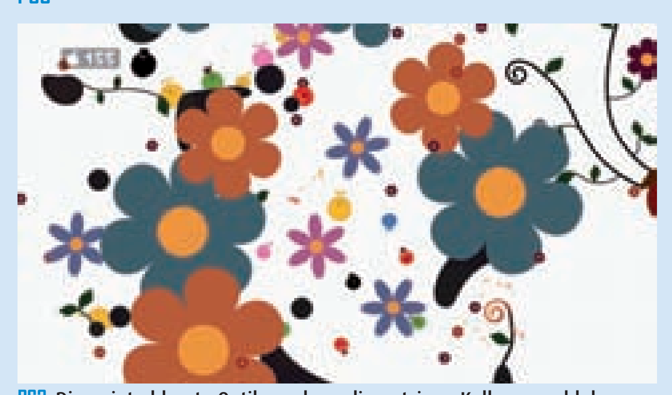
FAZIT: Stilvoll in Szene gesetzte Geschicklichkeitssammelei, der es aber an Tiefgang fehlt.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

LocoRoco Cocoreccho!

PS3



PS3 Die quietschbunte Optik rund um die putzigen Kulleraugenblobs verliert auch in HD-Auflösung nichts von ihrem Charme.

Was mögen sich die Entwickler von Sony Japan nur gedacht haben? Okay, sich für eine Fortsetzung frische Ideen auszudenken, ist grundsätzlich nicht verkehrt, insbesondere wenn der Sprung von der PSP auf die PS3 gewagt wird. Allerdings geht der Schuss nach hinten los, wenn ein knuffiger Geschicklichkeitsspaß mit genial-simplem Prinzip genau dieses verliert. Bei "LocoRoco Cocoreccho!" kippt Ihr nicht mehr den Bildschirm, sondern nur einzelne Elemente einer riesigen Landschaft, durch die Ihr die Blobs lotst, indem Ihr sie mit einem Schmetterling-Cursor anlockt. Klingt nicht mehr so spaßig? Ganz genau.

LOCOROCO COCORECCHO!
Hersteller Sony
Preis ca. 3 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Putzig, aber nicht mehr so spaßig: Die neue Ausrichtung der Kullerei ist unnötig kompliziert.

5 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

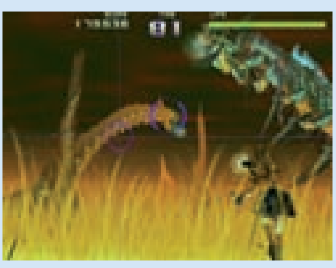
Sin and Punishment

Wii (N64)



Wii Zeigt mit dem weißen Kringel grob in Richtung Feind, um ihn auszuschalten. Optional zielt Ihr manuell mit größerer Durchschlagskraft.

"Sin and Punishment" für Big Ns 64-Bitter kennen wohl selbst unter Nintendo-Jüngern nur wenige, schließlich ist der Shooter, in dem Ihr Euch auf vorgegebenen Pfaden durch unzählige Aliens, Roboter und Insekten ballert, nie im Westen erschienen. Lediglich zahlungskräftige Importzocker kamen bisher in den Genuss dieser Rarität der Shoot'em-Up-Spezialisten von Treasure ("Gunstar Heroes"). Damit ist ab sofort Schluss, denn nun steht "Sin and Punishment" für 1.200 Punkte zum Download bereit.



Wii Bereits im ersten Level kämpft Ihr gegen riesige Würmer.

Während sich Euer Held automatisch vorwärts bewegt und an vorgegebenen Stellen Halt macht, übernehmt Ihr die restliche Arbeit: Seitwärts ausweichen, rollen, springen, zielen und natürlich haufenweise Gegner wegputzen. Dazu bewegt Ihr ein Fadenkreuz via Analogstick, wahlweise mit Lock-On-Funktion, die Euch zwar das Treffen erleichtert, dafür aber weniger Durchschlagskraft bietet. Im Nahkampf packt Euer Held auch noch sein Schwert aus.

Wie es sich für eine amtliche Ballerorgie gehört, jagt in "Sin and Punishment" ein Höhepunkt den nächsten. Bekämpft übergroße Erdwürmer, analysiert das Angriffsmuster von Mecha-Spinnen und weicht den Lasersalven feindlicher Krieger aus. Besonders flotte Schützen nehmen nebenbei Bonusfelder mit, die ebenfalls abgeschossen werden müssen. Für Abwechslung ist gesorgt, allerdings kann der Umfang weniger überzeugen: Für zwölf Euro bekommt Ihr einen technisch hervorragenden Non-stop-Shooter, der zu keiner Sekunde langweilt und erstmals in Deutschland erhältlich ist. Wen es nicht stört, dass die Nettospielzeit je nach Schwierigkeitsgrad unter zwei Stunden liegt, greift zu. Schade nur, dass außer übersetzten Menüs keinerlei Anpassung für den deutschen Markt vorgenommen wurde – so müsst Ihr in Zwischensequenzen mit englischer Sprache und japanischen Untertiteln leben.



Wii Zwischendurch stellen sich Euch besonders fette Ungetüme entgegen.

SIN AND PUNISHMENT

Hersteller Nintendo
Preis 12 Euro



FAZIT: Schicke Rarität aus Fernost: furiose Dauerfeuer-Action mit etwas wenig Umfang..

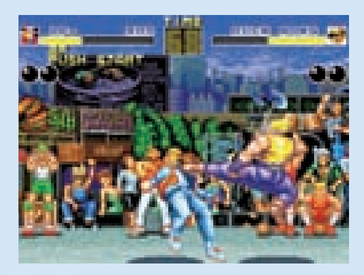


TEST DOWNLOAD-SPIEL

Fatal Fury

Wii (Neo Geo)

Der erste Virtual-Console-Auftritt eines Neo-Geo-Titels liefert viele Antworten. SNK Playmore geht es langsam an – das erste "Fatal Fury" ist zwar eine solide Klopperei, aber es gibt bessere Titel wie z.B. "King of Fighters" in den hauseigenen Archiven. SNK Playmore ist faul – eine PAL-Anpassung hat man sich gespart, das gibt einen dicken Rüffel. Und SNK Playmore ist gierig – neun Euro für eine lieblose Umsetzung, wenn der (bessere) "Special"-Nachfolger bei Xbox-Live-Arcade die Hälfte kostet? Dreist!



FATAL FURY

Hersteller SNK Playmore
Preis 9 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Nett anzusehende und ordentliche Prügelei, die auf PAL-Systemen lieblos umgesetzt wurde.

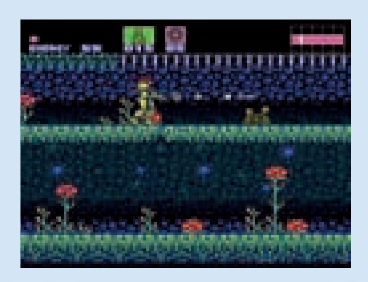


TEST DOWNLOAD-SPIEL

Super Metroid

Wii (SNES)

"The last metroid is in captivity, the galaxy is at peace." Bereits das saubersste Sprachsample der SNES-Geschichte lässt die spielerischen Qualitäten erahnen. Nach und nach erkundet Ihr atmosphärische Planetenabschnitte, sucht nach Waffen-, Anzug- und Fähigkeiten-Upgrades oder löst Rätsel und Geschicklichkeitseinlagen als Morph-Ball. Coole Bossgegner, grandioses Leveldesign für Entdecker und der fantastische Sound machen "Super Metroid" zum Download-Hit, besonders für "Zelda"- und "Metroid Prime"-Fans.



SUPER METROID

Hersteller Nintendo
Preis 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Spielerisch zeitloses, atmosphärisch herausragendes Action-Adventure à la Nintendo.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Landstalker: The Treasures...

Wii (Mega Drive)

"The Treasures of King Noble" ist ein Fall für Abenteuer-Freunde, denen bei isometrischer Bitmap-Optik das Herz aufgeht. Die Pixel-Landschaften und Figuren sehen nämlich stimmungsvoll aus – schade nur, dass die Entwickler nicht an die Darstellung von Schatten gedacht haben. Dadurch werden Sprungpassagen reichlich schwer und frustig, was das sonst gut mit traditionellen Werten bestückte Fantasy-Epos unnötig Sympathien kostet. Wer sich drauf einlässt, erlebt trotzdem ein paar nette Stunden.



LANDSTALKER

Hersteller Sega
Preis 8 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Hübsch in Szene gesetztes Action-Adventure, das aber teilweise unübersichtlich ist.

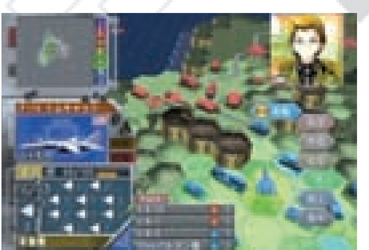


IMPORT

STRATEGIE ENDLICH SPIELBAR



GAMES • Seit 1987 steht die japanische "Daisenryaku"-Serie für strategischen Spielspaß auf höchstem Niveau. Egal, ob für MSX, NES, Mega Drive, N64 DD oder Dreamcast, Xbox und PSP – eine Episode der Weltkriegstaktik gibt's in Fernost für fast jede Konsole. Selten jedoch kommen Japanisch-Unkundige in den Genuss der Strategieschwergewichte. Nach etlichen Verschiebungen wird die amerikanische Version von "Daisenryaku VII Exceed" Anfang November erscheinen – Besitzer einer US-PS2 können dann für schlappe 15 Euro Krieg spielen.



PS2 Klassisch: Strategie auf Hex-Feldern.

LESEN BILDET

SOFTWARE • In Japan ist ab Oktober "DS Bungaku Zenshuu", ein eBook-Reader für den DS erhältlich. Und das mit reichlich Lesestoff: 100 Werke japanischer Literatur sind bereits auf dem Modul enthalten. Hintergrundmusik und Schriftgröße lassen sich ändern, das Setzen von Lesezeichen wird unterstützt. Der Titel verfügt außerdem über eine Bewertungsfunktion und die Möglichkeit, weitere Bücher downzuloaden. Ob es das Konzept nach Europa schafft, ist ungewiss. Japanisch-Kundige berappen 25 Euro.

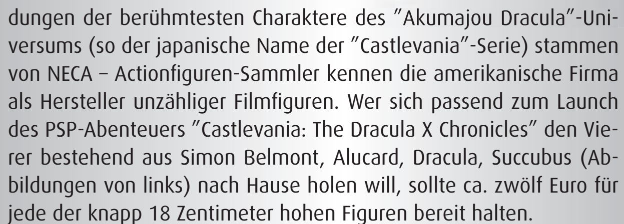


DS Mit dem Stylus wird geblättert.

10 IMPORTANT IMPORTS

DIE INTERESSANTESTEN US- UND JAPAN-VERÖFFENTLICHUNGEN

Titel	Entwickler	System	Preis	Land	Datum
Beautiful Katamary Damacy	Namco	360	50 €	Japan	im Handel
Biohazard: Umbrella Chronicles	Capcom	Wii	50 €	Japan	15. November
Castlevania: Dracula X	Konami	PSP	35 €	USA	im Handel
Final Fantasy Tactics A2	Square Enix	DS	40 €	Japan	im Handel
Hayarikami 2	Nippon Ichi	PS2	50 €	Japan	15. November
Jackass: The Game	Red Mile	DS	30 €	USA	im Handel
Mega Man ZX Advent	Capcom	DS	30 €	USA	im Handel
Shin Sangoku Musou 5 Box	Koei	PS3	100 €	Japan	11. November
Silent Hill: Origins	Konami	PSP	35 €	USA	November
Zack & Wiki	Capcom	Wii	50 €	USA	im Handel



GRUSEL ZUM GREIFEN

MERCHANDISE • Ein Muss für alle Vampirfans und "Castlevania"-Liebhaber: Ab Oktober sind vier Figuren aus der legendären Blutsaugersaga im gut sortierten Internet-Fachhandel erhältlich. Die detaillierten Nachbildungen der berühmtesten Charaktere des "Akumajou Dracula"-Universums (so der japanische Name der "Castlevania"-Serie) stammen von NECA – Actionfiguren-Sammler kennen die amerikanische Firma als Hersteller unzähliger Filmfiguren. Wer sich passend zum Launch des PSP-Abenteuers "Castlevania: The Dracula X Chronicles" den Vierer bestehend aus Simon Belmont, Alucard, Dracula, Succubus (Abbildungen von links) nach Hause holen will, sollte ca. zwölf Euro für jede der knapp 18 Zentimeter hohen Figuren bereit halten.

TESTE DEIN KÖNNEN

ARCADE • Während westliche Ballerfans die Nächte mit "Halo 3" verbringen oder auf "Army of Two" warten, ticken die Uhren in Japan doch ein bisschen anders: Von September bis November veranstaltet Shooter-Experte Triangle Service ("Shooting Love: Trizeal") in zahlreichen Spielhallen den 'Shooting Love 2007'-Wettbewerb. Gleich zwei Shoot'em-Up-Herausforderungen warten dort auf die Teilnehmer: "Exzeal" und der "Shmups Skill Test". "Exzeal" wurde im Frühjahr auf der Arcademesse AOU vorgestellt, bietet vier verschiedene Schiffsklassen und erinnert in puncto Leveldesign an die Treasure-Schießerei "Ikaruga". Der unkonventionellere Titel ist aber "Shmups Skill Test". Die Namensgebung verdankt die Ballerei der in Shoot'em-Up-Fankreisen gebräuchlichen Abkürzung 'Shmup'. Anstatt einem High Score hinterherzujagen, verfolgt der "Shmups Skill Test"-Zocker ein anderes Ziel. Er meistert verschiedene Aufgaben (Projektilmustern ausweichen, Weltallmüll in Eimer schießen, Meteoriten zerstören) und erfährt am Ende, wie ausgeprägt sein Können ist. Passend zu den beiden Spielen verwöhnt Importfreunde der Soundtrack "Shooting Love 2007".

"Shmups Skill Test": links der Soundtrack, rechts das Spiel.

IMPORT-TICKER » +++ Stoff für Wii: Im fernen Osten freuen sich Virtual-Console-Spieler u.a. auf "Ys I & II", "Gradius II: Gofer no Yabou", "Yoshi's Story" und "Sonic 3D Blast". +++ Mehr Musik: Amerikanische Xbox-Live-Nutzer jubeln ob drei exklusiver "Guitar Hero III"-Tracks. Wie das geht? Den Soundtrack kaufen, die beiliegenden Codes einlösen und mit 'Carcinogen Crush' (AFI), 'Tina' (Flyleaf) und 'Putting Holes in Happiness' (M. Manson) losrocken. +++

Crisis Core: Final Fantasy VII



PSP Auch auf dem Handheld sind die Kämpfe opulent in Szene gesetzt: Freut Euch auf ein Wiedersehen mit Ifrit, Bahamut & Co.!



PSP Die unzähligen Cutscenes werden in der superben Spielegrafik oder als CGI-Film präsentiert – meistens garniert mit Sprachausgabe.

INFOS

System PSP (Japan-Import)
Entwickler Square Enix, Japan
Hersteller Square Enix
Genre Rollenspiel
D-Termin nicht bekannt

FAZIT

Audiovisuell umwerfendes und flottes Rollenspiel, das etwas zu linear geraten ist.

Sobald das phänomenale Intro des neuen Square-Enix-Werkes über den PSP-Schirm flimmert, werden viele Erinnerungen in "Final Fantasy VII"-Spielern wach: sei es durch die geremixte Musik oder die herrlich in Szene gesetzte Zugeinfahrt in Midgar. Doch statt dem erwarteten Cloud Strife steht diesmal sein Kollege Zack Fair auf dem Wagen.

Sobald Ihr die Kontrolle über den Adjutanten übernehmt und in den ersten Kampf verwickelt werdet, fallen schnell weitere Unterschiede zum 'Nachfolger' auf. Obwohl Ihr weiter von Zufallsbegegnungen heimgesucht werdet, entfällt diesmal das Umschalten in einen separaten Kampfbildschirm. Die Gefechte werden in der gleichen Szenerie ausgetragen. Doch statt gemächlicher Rundenkämpfe stehen nun flinke Finger auf dem Programm: Während der Kämpfe bewegt Ihr Zack frei über den Bildschirm. Ähnlich wie in einem Action-Titel habt Ihr je einen Button zum Blocken, Ausweichen und Ausführen von Aktionen zur Verfügung. Und da Ihr nicht auf einen Zeitbalken angewiesen seid, könnt Ihr sofort handeln. Mittels der Schultertasten wählt Ihr aus dem in der rechten unteren Ecke positionierten Menü Eure Zaubersprüche, Items und Angriffe aus. In der linken oberen Ecke versteckt sich die größte Neuerung des Kampfsystems: die 'Digital Mind Wave'-Slots, kurz DMW. Hier drehen sich drei Slots. Kommen sie zum Stehen, entscheidet die Kombination der zu sehenden Charakterporträts über das Ergebnis: Das dreimalige Konterfei Sephiroths lässt Euch z.B. eine Stufe aufsteigen. Auch Bestia wie Chocobo und Tomberry werden per Zufall durch das DMW gerufen. Dazu müsst Ihr aber erst die jeweiligen Materia-Substanzen finden. Diese können auch kombiniert werden, um neue Substanzen zu erschaffen.

Ihr habt jedoch weniger Freiheiten als in anderen RPGs. Areale erkundet Ihr auf festen Pfaden und es gibt keine Oberwelt, durch die Ihr streifen könnt. Aber keine Angst: es sind viele Truhen und Seitengassen zu entdecken. Auf diese Weise kämpft Ihr Euch von einer Cutscene zur nächsten und absolviert zwischendurch fulminante Boss-Kämpfe. Abseits der Hauptquest könnt Ihr Euch an unzähligen Missionen versuchen. Diese aktiviert Ihr an jedem Speicherpunkt. Via japanisches Menü kauft Ihr in diversen Shops ein. Apropos: Ohne Japanisch-Kenntnisse kommt Ihr nicht weit. Wartet lieber auf die englische Version. *jk*

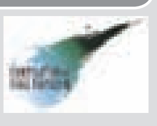






PSP Das DMW-System in Aktion: Das zufällige Ergebnis der Slot-Machine beeinflusst Zacks Stufenanstieg und die zum Einsatz kommenden Attacken.

DIE "COMPILATION OF FINAL FANTASY VII"



Im Rahmen der "Compilation of Final Fantasy VII" veröffentlicht Square-Enix seit einiger Zeit diverse Medien, welche die Welt des PSone-RPGs "Final Fantasy VII" näher beleuchten. "Crisis Core" versteht sich als Prequel zum siebten Teil der Saga. Daher spielen die Figuren des großen Bruders auch im PSP-Abenteuer eine große Rolle. So trefft Ihr unter anderem wieder auf Cloud Strife, der auch im CGI-Film "Advent Children" die Hauptrolle spielte, und dessen Erzfeind Sephiroth. Darüber hinaus werden die Ereignisse im Dorf Nibelheim sowie die dunklen Machenschaften der Firma Shinra näher beleuchtet. Diese wurden schon in "Final Fantasy VII" durch Clouds Flashbacks erzählt. Dazu kommt mit "Crisis Core" die Klon-Thematik des 'Projekt Genesis'.

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

» Prequel zu "Final Fantasy VII"
» missionsbasierte Sidequests
» erstklassiger Soundtrack

SPIELSPASS

PSP

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	9 von 10
Sound	9 von 10





85 von 100

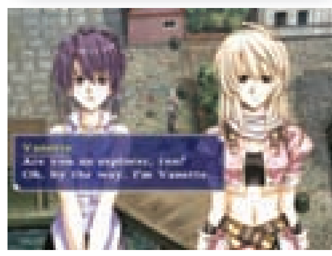
Growlanser: Heritage of War

INFOS

System	PS2 (US-Import)
Entwickler	Atlus, Japan
Hersteller	Atlus
Genre	Strategie
D-Termin	nicht geplant

FAZIT

Spannungsarm präsentiertes Anime-Epos, das teils mit störrischer Bedienung nervt.





PS2 Erforscht den Kontinent und vermittelt zwischen den Königreichen.

In "Heritage of War" stehen die drei Königreiche Cyriltain, Neylern und Grangale mit dem Rücken zur Wand: Sie streiten sich nicht nur um das Territorium ihres Kontinents, sondern müssen sich auch noch gegen die Screapers verteidigen. Das kann nur mit vereinten Kräften gelingen: Das Heldenduo Seldous und Vanette sowie weitere Figuren ziehen aus, um die zerstrittenen Herrscher zu einen. Dabei durchstreifen sie viele Landschaften, Festungen oder Tempel und bekämpfen Monster: In den strategischen Schlachten steuert Ihr jeweils einen Streiter in Echtzeit, während Ihr seinen Kollegen Marsch- und Angriffsbefehle erteilt. Die vielen Zufallskeilereien arten oft in wildes Gekloppe aus, während entscheidende Storyfights mit Sonderaufgaben fordern: Es gilt etwa Passanten zu retten und Schalter im korrekten Augenblick zu betätigen, damit Euch die Biester in die Falle gehen. Trotz zahlreicher Aufgaben und Spezialtalente sind die Kämpfe kaum spannend und bedienen sich gelegentlich sogar unkomfortabel. So visieren Eure Figuren oft entfernte



PS2 Hier nimmt die Party eine Bande Kobolde in die Zange: Gebt den Kameraden Anweisungen, damit sie ihre Schlagkraft konzentrieren.

Feinde zuerst an oder unterbrechen Eure Anweisungen mit Soloaktionen; deshalb müsst Ihr Befehle oft wiederholen. Die Handlungsszenen sind zwar mit sympathischen Manga-Porträts geschmückt, langweilen aber mit überflüssigem Palaver. Nett: Die 'Limited Edition' enthält Extras wie Artbook, Buttons und Media-DVD. oe

Testmuster von ACME; www.acme-online.nl

GROWLANSER

» Strategiekämpfe mit Echtzeit- und Rätselelementen
» erforschbare Oberwelt

PlayStation 2 — **SPIELSPASS**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 6
Sound	7 von 10

68 von 100

Arcana Heart

INFOS

System	PS2 (Japan-Import)
Entwickler	Examu, Japan
Hersteller	IQ Interactive
Genre	Beat'em-Up
D-Termin	nicht geplant

FAZIT

Bunte 2D-Klopperei mit durchweg weiblichem Cast und interessantem Arcana-Feature.

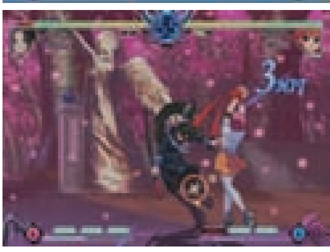
Auf der diesjährigen 'Super Battle Opera' feierte "Arcana Heart" seinen offiziellen Turnier-Einstand in Japan und steht nun dank der PlayStation-2-Portierung zum heimischen Genuss zur Verfügung. Zum Duell stellen sich zwölf Manga-Mädels, kernige Kerle sucht Ihr vergebens. Habt Ihr Euch für eine Amazone entschieden, wählt Ihr noch eine von elf 'Arcanas' aus: abhängig von dem ausgesuchten Elementarwesen verfügt Eure holde Maid über andere Special Moves und Super-Attacken.

In der Arena beharken sich die hübsch animierten Damen vor bunten, aber stillstehenden Hintergründen mit vier Buttons: schwacher, mittlerer, starker Angriff und 'Homing'-Taste. Mit den Standardangriffen gelingen Euch schnell kleine Chains, während dem 'Homing' besondere Bedeutung zukommt: Auf Knopfdruck saust Ihr zur Gegnerin hin – sehr hilfreich in den vielen Luftkämpfen! Die 'Homing'-Taste braucht Ihr aber auch, um Würfe und fortgeschrittene Manöver wie z.B. Guard-Cancels auszuführen.

In der PS2-Version ist auch eine etwas aufgebohrte Version des Spiels enthalten: "Arcana Heart Full". In dem Update wurden einige zu starke Charaktere gedrosselt und die schwachbrüstigen ein bisschen aufgepowert. "Arcana Heart" spielt sich ähnlich wie "Melty Blood", ist aber von der Klasse eines "Guilty Gear" weit entfernt. *jk*

PS2 Bei genügend gefüllter Energieleiste dürfen die 'Arcanas' gerufen werden. So könnt Ihr aus Attacken Eurer Gegnerin flüchten.





PS2 Die Damen schenken sich nichts: Da will Mann nicht dazwischen geraten.

ARCANA HEART

» ausschließlich weibliche Charaktere
» 'Arcanas' beeinflussen Eure Moves
» äußerst abgedrehte Charaktere

PlayStation 2 — **SPIELSPASS**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	3 von 6
Sound	5 von 10

71 von 100


PLAY MORE & PAY LOW
>>CHECK OUR SITE FOR RELEASE DATES<<
ACME
THE RPG EXPERTS B.V.
Phone 0700 84342637
Tyrellsestraat 13
6291 AK Vaals
Netherlands
WWW.ACME-ONLINE.NL
SHIPPING UP TO 1.45 EURO IMPORT VIDEOGAMES FROM USA AND JAPAN!
WARENZEICHEN DRITTER WERDEN ANERKANNT.
KANE & LYNCH DEAD MEN
MASS EFFECT
ARMY OF TWO
HAZE
Castlevania The Dracula X Chronicles
SILENT HILL ORIGINS
RATCHET & CLANK FUTURE TOOLS OF DESTRUCTION
ASSASSIN'S CREED
BLACKSITE AREA 51
CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

公共職業安定所
ARBEITSAMT AUF JAPANISCH

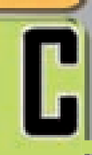
Ihr würdet gerne in Japan arbeiten, habt aber zurzeit keine Möglichkeit, in das Land der aufgehenden Sonne zu reisen? Dann hilft Euch vielleicht unser Wegweiser durch das japanische Arbeitsamt: So solltet Ihr Euren Traumjob finden, egal in welcher Branche Ihr tätig werden wollt. Also los, greift nach den Sternen! ***jk***

WEGWEISER

ABTEILUNG — BLOCK

Akademische Berufe (Zimmer 101-103) — A
- » Gyakuten Saiban 3
  Capcom, DS (Japan-Import), D-Release: nicht bekannt, 40 Euro
- » Gyakuten Saiban 4
  Capcom, DS (Japan-Import), D-Release: nicht bekannt, 30 Euro
- » Kabu Trader Shun
  Capcom, DS (Japan-Import), D-Release: nicht geplant, 40 Euro
- » Kabushiki Baibai Trainer Kabutore
  Konami, DS (Japan-Import), D-Release: nicht geplant, 30 Euro
- » Kore Haji wo Kakanai – Ashita Tsukaeru DS Business Manner
  Genki, DS (Japan-Import), D-Release: nicht geplant, 30 Euro
- » Trauma Center
  Atlus, DS (Japan-Import), D-Release: im Handel, 35 Euro

Dienstleistungen (Zimmer 201 & 202) — B
- » The Conveni
  Hamster, PS2 (Japan-Import), D-Release: nicht geplant, 50 Euro
- » Yoshinoya (SuperLite 2000-Version)
  Success, PS2 (Japan-Import), D-Release: nicht geplant, 20 Euro

Verkehrswesen (Zimmer 301-303) — C

- » Boku wa Koukuu Kanseikan DS
  NEC Interchannel, DS (Japan-Import), D-Release: nicht geplant, 35 Euro
- » Densha de Go! Shinkansen EX: Sanyou Shinkansen Hen
  Taito, Wii (Japan-Import), D-Release: nicht geplant, 30 Euro
- » Tokyo Bus Guide 2 (SuperLite 2000-Version)
  Success, PS2 (Japan-Import), D-Release: nicht geplant, 20 Euro

Block A – Akademische Berufe

ZIMMER 101: RECHTSWISSENSCHAFTEN

SACHBEARBEITER: Capcom-san

Gyakuten Saiban 4 (Apollo Justice)

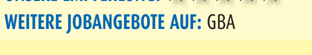


Odoroki, der neue Anwalt im "Gyakuten Saiban"-Universum, braucht Unterstützung. Bewerber, die Anstellungen bei "Phoenix Wright" im Lebenslauf stehen haben, werden bevorzugt, da Odoroki-san im Gegensatz zu seinem Vorgänger leider noch kein Englisch beherrscht. Es müssen Tatorte untersucht und Personen befragt werden. Diesmal kommen drucksensitiver Bildschirm und Mikrofon verstärkt zum Einsatz. Japanisch-Unkundige wenden sich an "Gyakuten Saiban 3".

VORAUSSETZUNGEN: DS, Interesse am Anwaltsdasein, gute Japanisch- bzw. Englischkenntnisse (für "Gyakuten Saiban 3")

EINSATZORT: Japan

UNSERE EMPFEHLUNG: ★★★★☆

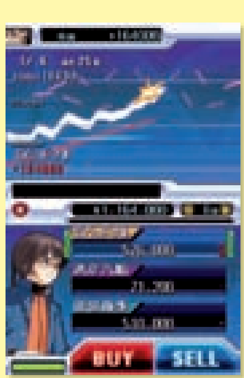
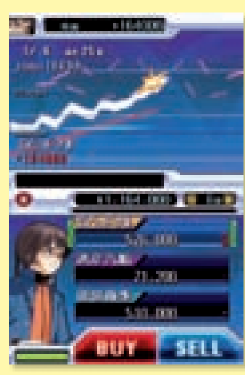
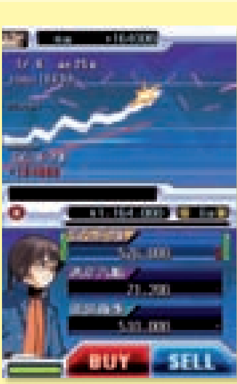


WEITERE JOBANGEBOTE AUF: GBA

ZIMMER 102: WIRTSCHAFTSWISSENSCHAFTEN

SACHBEARBEITER: Capcom-san

Kabu Trader Shun

Eine Assistentenstelle: Der junge Shun braucht Hilfe bei der Suche nach seinem Vater, einem legendären Aktienhändler, der vor 13 Jahren verschwunden ist. Der Aufgabenbereich umfasst die Begleitung durch einen Abenteuer-Part, in dem mit diversen Charakteren gesprochen werden muss. Dieser wird durch einen simplen und actionreichen Handels-Part aufgelockert, in dem mit Kaufen/Verkaufen-Befehlen der eigene Börsenkurs höher als der der Konkurrenten gehalten werden muss. Hier kommen später auch Special Moves zum Einsatz. Sicherlich auch für Bewerber auf Anwaltsstellen geeignet.

VORAUSSETZUNGEN: DS, Interesse an Adventures und Aktienhandel, gute Japanischkenntnisse

EINSATZORT: Japan

UNSERE EMPFEHLUNG: ★★★☆☆

SACHBEARBEITER: Konami-san

Kabushiki Baibai Trainer Kabutore

Falls das Interesse am Aktienhandel und die Japanischkenntnisse stark ausgeprägt sind, wäre noch ein Platz in der Aktienhandels-Akademie frei. Hier steht das ausgiebige Studieren von Fakten und Zahlenbergen mittels Plastikstift und Doppelschirm auf dem Programm. Mit dem so erlangten Wissen sollen Fehleinkäufe vermieden werden. Viele japanische Experten stehen gerne beratend zur Seite und führen in die Materie ein. Achtung: Diese Arbeit ist eher theorielastig!

VORAUSSETZUNGEN: DS, Interesse am Aktienhandel, gute Japanischkenntnisse

EINSATZORT: Japan

UNSERE EMPFEHLUNG: ★★★☆☆

SACHBEARBEITER: Genki-san

Kore Haji wo Kakanai – Ashita Tsukaeru DS Business Manner



Eine gute Vorbereitung auf die japanische Geschäftswelt bietet der "DS Business Manner"-Kurs: Mit einfachen Stilmitteln werden entweder in Form eines Szenarios oder als reines Quiz Multiple-Choice-Fragen zu bestimmten Situationen des japanischen Geschäftsalltags gestellt. Unverzichtbar, wenn man in einer japanischen Firma nicht gleich als 'der Ausländer' auffallen will.

VORAUSSETZUNGEN: DS, Interesse am japanischen Geschäftsleben, gute Japanischkenntnisse

EINSATZORT: Japan

UNSERE EMPFEHLUNG: ★★☆☆☆

Block B – Dienstleistungen

ZIMMER 201: EINZELHANDEL

SACHBEARBEITER: Hamster-san



The Conveni 4

Achtung: Die im Folgenden beschriebene Stelle konnte bisher von keinem unserer Mitarbeiter überprüft werden. Bewerbungen auf eigene Gefahr! Der bald eröffnende Convenience-Store sucht einen neuen Manager. Die anfallenden Aufgaben sollen von der Standortauswahl über die Grundriss-Gestaltung und Angestellten-Einstellung bis hin zur Planung von Werbekampagnen reichen. Durch die Nähe des Arbeitgebers zur Industrie stehen auch real existierende Geschäftsketten im Mittelpunkt des Geschehens.

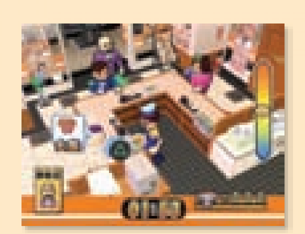
EINSATZORT: Japan

VORAUSSETZUNGEN: Japan-PS2, Interesse an Simulationen, Grundkenntnisse in Japanisch

WEITERE JOBANGEBOTE AUF: Xbox 360, Saturn

ZIMMER 202: GASTRONOMIE

SACHBEARBEITER: Success-san



Yoshinoya (Super Lite 2000 Version)

Die japanische Schnellrestaurant-Kette Yoshinoya sucht neue Servicekräfte für den Thekenbereich. Bewerber müssen per Tastendruck den Wünschen der Gäste nachkommen, ohne diese zu lange warten zu lassen. Einige Gäste erfordern besondere Behandlung: Für sie müssen Getränke und Speisen nach Wunsch zubereitet werden. Hier sind schnelle Reaktionen und Fingerfertigkeit gefragt. Die Versetzung in größere Filialen ist bei erfolgreichem Arbeiten nicht ausgeschlossen.

EINSATZORT: Japan

VORRAUSSETZUNGEN: Japan-PS2, flinke Finger, Japanischkenntnisse von Vorteil, aber nicht erforderlich

UNSERE EMPFEHLUNG: ★★★★☆

Testmuster von Play-Asia, www.play-asia.com

Cafeteria

ZUSTÄNDIG: 505-Games-san



Cooking Mama

Aufgrund hoher Besucherzahlen suchen wir noch Aushilfen für die amtseigene Kantine. Unter Anleitung der Küchenchefin bereiten Lehrlinge Gerichte unterschiedlichster Art zu. Mit einiger Erfahrung ist es auch möglich, die Karte um eigene Kreationen zu erweitern. Bewerber sollten keine Probleme beim Umgang mit dem Stylus haben, da dieser das meistgenutzte Küchen-Utensil ist. Unsere Küchenchefin spricht mehrere Sprachen fließend, auch Deutsch.

VORAUSSETZUNGEN: DS, Spaß am Kochen

EINSATZORT: Europa, Japan

UNSERE EMPFEHLUNG: ★★★★★

WEITERE JOBANGEBOTE: Wii

ZIMMER 103: GESUNDHEITSWESEN

SACHBEARBEITER: Atlus-san

Trauma Center



Die Stelle des aufstrebenden Arztes ist zu besetzen. Die ersten medizinischen Handgriffe werden noch durch eine Krankenschwester angeleitet. Spätere Eingriffe werden selbstständig durchgeführt. Abseits der nervenaufreibenden Operationen bietet der Arbeitgeber die Möglichkeit, das dramatische Leben eines Arztes mitzuerleben. Sollten Japanischkenntnisse vorhanden sein, besteht die Möglichkeit, sich das Leben etwas einfacher zu machen: Das wiedereröffnete Hospital in Japan betreut auf Wunsch nur einfache Fälle.

VORAUSSETZUNGEN: DS, medizinisches Interesse, für die japanische Neuauflage Japanischkenntnisse

EINSATZORT: Europa, Japan

UNSERE EMPFEHLUNG: ★★★★★

WEITERE JOBANGEBOTE AUF: Wii

Block C – Verkehrswesen

ZIMMER 301: ÖFFENTLICHER BUSVERKEHR

SACHBEARBEITER: Success-san



Tokyo Bus Guide 2

Busfahrer gesucht: Das Befahren von Japans Innenstädten ist kein leichtes Unterfangen, denn es müssen nicht nur alle Verkehrsvorschriften befolgt werden, auch der Ablauf einer Busfahrt unterliegt strengen Regeln. Gäste einsteigen lassen, Türen schließen, Blinker setzen, nicht zu ruppig anfahren, eine Ansage machen, auf Geschwindigkeitsbegrenzungen achten und sanft in der Haltebucht der nächsten Haltestelle zum Stehen kommen: anspruchsvolle Arbeit für gemächliche Naturen.

VORAUSSETZUNGEN: Japan-PS2, Interesse an Fahrsimulationen, Grundkenntnisse in Japanisch

EINSATZORT: Japan

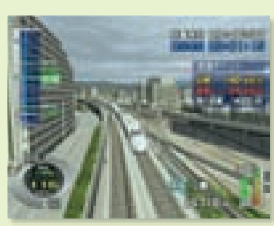
UNSERE EMPFEHLUNG: ★★★☆☆

WEITERE JOBANGEBOTE AUF: Dreamcast

ZIMMER 302: SCHIENENVERKEHR

SACHBEARBEITER: Taito-san

Densha de Go! Shinkansen EX: Sanyou Shinkansen Hen



Japan ist bekannt für das pünktliche und anstandslos funktionierende Schienennetz. Zum Expandieren werden frische Zugführer benötigt. Bei der ersten Fahrt werden Novizen von einer japanischen Kollegin eingewiesen. Ausschließlich auf Japanisch, aber durch die optischen Hinweise versteht man sie auch ohne Worte. Trotz eines strengen Fahrplans im Rücken, sind die Fahrten eher gemütlich. Zwar ist auf Geschwindigkeitsbegrenzungen auf den Strecken zu achten, es bleibt aber genug Zeit, die durchquerten Landschaften zu bestaunen. Wichtig ist nur, dass im Bahnhof auf den Zentimeter genau gehalten wird, damit unsere Gäste nicht zu weit laufen müssen. Bei Bedarf wird ein spezieller Zug-Controller bereitgestellt.

VORAUSSETZUNGEN: Japan-Wii, Interesse an Zugsimulationen, Japanischkenntnisse von Vorteil, aber nicht erforderlich

EINSATZORT: Japan

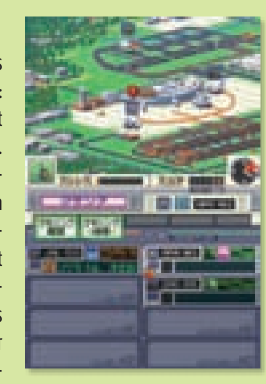
UNSERE EMPFEHLUNG: ★★★☆☆

WEITERE JOBANGEBOTE AUF: PS2, PSone, PSP, Dreamcast, Saturn, Wonderswan, Neo-Geo Pocket, N64

ZIMMER 303: LUFTFAHRT

SACHBEARBEITER: NEC Interchannel-san

Boku wa Kuukanseikan DS



Erhöhtes Fliegeraufkommen über Japans Flughäfen zwingt uns zum Aufstocken: Fluglotsen müssen die Maschinen mit vorausschauendem Planen abfertigen. Auf keinen Fall dürfen die Jets zusammenstoßen! So müssen den Flugzeugen Lande- bzw. Startbahnen strategisch zugewiesen, Freigaben erteilt und zur Not auch mal das Durchstarten befohlen werden. Auch der Rollverkehr an den Gates muss überwacht werden, denn auch hier besteht Kollisionsgefahr! Die audiovisuellen Ansprüche sollten von den Fluglotsen nicht zu hoch angesetzt werden.

VORAUSSETZUNGEN: DS, Interesse an Simulationen, Grundkenntnisse in Japanisch

EINSATZORT: Japan

UNSERE EMPFEHLUNG: ★★★★☆

WEITERE JOBANGEBOTE AUF: PSP, GBA

INTERAKTIV



Most Wanted Charts

Leser-TOP 10*				
Platz	Spielename	System	Hersteller	Genre
1 ●	Super Mario Galaxy	Wii	Nintendo	Jump'n'Run
2 ●	Mass Effect	360	Microsoft	Rollenspiel
3 ●	Call of Duty 4: Modern Warfare	PS3 / 360	Activision	Ego-Shooter
4 ●	Assassin's Creed	PS3 / 360	Ubisoft	Action-Adventure
5 (neu)	Uncharted: Drakes Schicksal	PS3	Sony	Action-Adventure
6 ▼	Phantasy Star Universe – Ambition...	PS2 / 360	Sega	Rollenspiel
7 ▲	Resident Evil 5	PS3 / 360	Capcom	Action-Adventure
8 ▲	Rock Band	PS2 / PS3 / 360	Electronic Arts	Musikspiel
9 (neu)	Fallout 3	PS3 / 360	Bethesda	Rollenspiel
10 (neu)	Alan Wake	360	Microsoft	Action-Adventure

* Bestimmt die Most Wanted Charts: Votet auf www.maniac-forum.de/forum

MAN!AC-Lückenfüller

Jeden Monat stellen wir uns Euren Fragen.
Dieses Mal: Prügel-Junkie und Japan-Liebhaber Jan.



Ich wollte bei der MAN!AC arbeiten, weil... *ich bei einem Hard- und Software-Hersteller in Frankfurt nicht glücklich war und Leser der ersten Stunde bin.*

Nach zwei Monaten MAN!AC-Zugehörigkeit hat mich am meisten überrascht, dass... *ich scheinbar nerdiger bin, als ich annahm.*

Warum Prügelspiele? *Weil es hier wie in keinem anderen Genre um blitzschnelle Reaktionen und Fingerfertigkeit geht.*

Mich nervt, dass... *man in Europa so schwer an japanische PSP- und PS3-Titel rankommt.*

Ich habe Japanisch gelernt, weil... *ich die japanische Version von "Parasite Eve" nicht verstanden habe.*

Ihr bestimmt, wer sich nächsten Monat dem Kreuzverhör stellt. Ihr wollt uns so richtig ausquetschen? Dann schickt uns Eure Lückensätze oder Fragen mit Redakteursangabe an: leserpost@maniac.de

MAN!AC
Cybermedia Verlags GmbH
Wallbergstraße 10 ■ 86415 Mering
info@maniac.de ■ www.maniac.de
Leserbriefe: leserpost@maniac.de

Manischer Monat

30 Tage MAN!AC: Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche redaktionelle Wahnsinn

Sega kommt zu Besuch



26. September Dank "Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen" geht's rund: Als Cheffe Olli Segas PR-Manager Fabian Döhla herausfordert, wird der Rest der MAN!ACs zum Anfeuern verpflichtet – Matthias leckt derweil die beim Hammerwurf erlittenen Wunden.

Kirmes-Konsole

6. Oktober

Anstatt der nahegelegenen Wiesn einen Besuch abzustatten, zog es André auf das Canstatter Volksfest im heimischen Stuttgart. Beim "Pferderennen" (die Teilnehmer versenken Kugeln in Löchern, um ihre Plastikgäule ins Ziel zu treiben) ergatterte er den "Copyer" – ein chinesisches Handheld mit drei austauschbaren Spielen. Der stolze Gewinner staunte nicht schlecht, als er las, welche Spiele beilagen: "Counter-Strike" und "Warcraft". Auch die stilsicher gestaltete Verpackung sorgte für Verwunderung: Das abgebildete "Street Fighter EX"-Logo hatte mit dem Inhalt ebenso wenig zu tun, wie die Screenshots. In Wahrheit sind die LCD-Games spielerischer Durchfall – immerhin kann das Leid dank des anstöpselbaren Joypads geteilt werden. Das herausragendste (explizit vermerkte) Feature ist folgendes: "You can make selection by pressing keys". Großartig!



Videospiel-Wissen, das niemand braucht:



Im Edelklopper "Street Fighter III: 3rd Strike" verfügt Weißmantel Ryu über satte 720 verschiedene Animationsphasen.

Diese Woche im MAN!AC-Mittagskino:

King of Queens – 8. Staffel

Eine Frage der Ehre

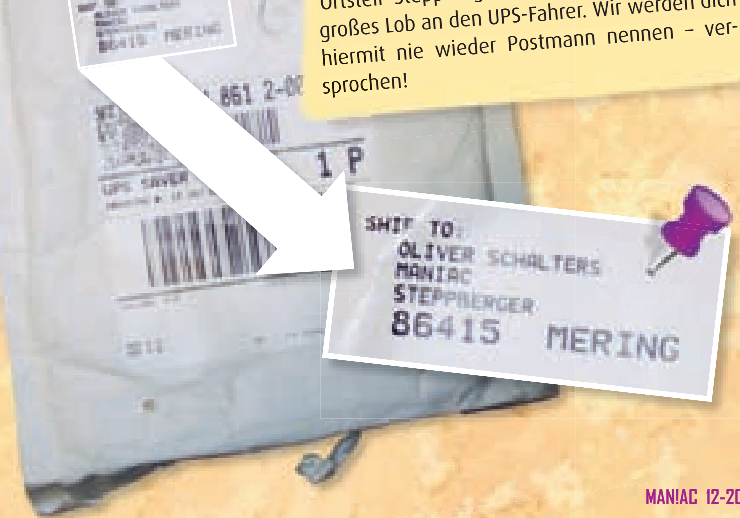


4. Oktober Selbst wenn Blicke töten könnten, gäbe es hier kaum Verletzte: Beim virtuellen Schlagabtausch zwischen Michael und Jan in "Street Fighter Alpha 3" waren beide dermaßen konzentriert, dass sie vergessen haben, nicht dämlich dreinzuschauen.

Lieber Herr Schalters...

3. Oktober

Wenn uns die Paketzusteller nicht so gut kennen würden, wäre dieser Umschlag wohl nie angekommen: Einen Herrn Schalters findet man im Cybermedia Verlag ebensowenig wie das Verlagsgebäude in der Straße oder dem Ortsteil Steppberger. Wie dem auch sei: ein großes Lob an den UPS-Fahrer. Wir werden dich hiermit nie wieder Postmann nennen – versprochen!



LESERBRIEFE

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

1.000 Bildschirmtode

Ich musste mich sehr über Teile des Inhalts des Artikels "Am seidenen Faden" wundern. Vor allem am Anfang des Artikels, in dem der Autor die Adventures alter Schule anschneidet, kommen mir schon fast die Tränen. Ihr als alte Hasen, die als Gamer doch auch wie ich seid, solltet nicht nur Adventures von LucasArts kennen, sondern ebenso welche von Sierra. Und gerade in diesen war der Tod des Charakters ein ständiger Begleiter. Egal, ob man als Larry das Kondom vergessen hatte, als Prinzessin Rosella auf einer Walzunge ausrutschte oder als Roger Wilco zu langsam aus dem Bild lief...

Alfred Güll, via E-Mail

Ich bin kein regelmäßiger Leser, habe mir aber mit Interesse Eure Theorien zum Bildschirmtod in der letzten Ausgabe angesehen. Ich muss Euch in puncto Adventures widersprechen. Insbesondere bei dem von Euch angesprochenen "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" konnte man gleich an mehreren Stellen sterben. Generell war es durch falsche Wahl bei den Multiple-Choice-Gesprächen gegen Ende des Spiels immer möglich, das Zeitliche zu segnen. Auch der Vorgänger "Indiana Jones and the Last Crusade" hielt schon etliche brutale Pixeltode für den Helden bereit, insbesondere im letzten Abschnitt, in dem nicht mehr gespeichert werden konnte. Bei "Grim Fandango" war der Held sowieso gleich von Anfang an tot.

M.-M. Druske, via E-Mail

Eigentlich strotzt Euer Magazin ja vor Kompetenz und Hintergrundwissen, aber was der zuständige Redakteur des Artikels "Am seidenen Faden" so alles über Point'n'Click-Adventures weiß, lässt einen schon zweifeln. Die Aussage, das Point'n'-Click-Adventure sei nach ein paar Todeszuckern im neuen Jahrtausend nun endgültig tot, kann mit einem einfachen Blick in die Regale des Elektrofachmarkts um die Ecke widerlegt werden. Dort findet man nämlich solch illustre Titel wie: "Geheimakte Tunguska", "Ankh", "Runaway", "Baphomets Fluch", "Black Mirror" oder "Jack Keane", um nur einige zu nennen. Auch die Rückkehr von alten Helden wie "Sam & Max" oder "Simon the Sorcerer" stehen für die Renaissance, die das gute alte Point'n'Click-Adventure gerade erlebt! Totgeglaubte leben eben länger!

Nun zum letzten Punkt: In Grafik-Adventures kann der Held nicht sterben? Für jemanden, der wie ich in "Space Quest" tausend Tode gestorben ist, klingt das wie blanker Hohn! Allein in den gesammelten "Quest"-Teilen ist die Sterberate höher als in jedem "Missing in Action"-Streifen! Und ganz nebenbei: Auch in "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" konnte man das Zeitliche segnen! In diesem Sinne: 'Benutze Hammer mit Kopf des MAN!AC-Redakteurs'!
P.S.: Trotz reicher Erfahrung im Rätseln und dem Besitz eines MAN!AC-Abos kam ich nicht darauf, wer sich hinter dem Kürzel 'rb' versteckt. Bitte um Auflösung!

Stefan Feind, via E-Mail

Zugegebenermaßen gab es im Adventure-Genre zahlreiche Möglichkeiten, den Bildschirmtod zu erleiden. Eben auch (nicht wie es der Autor Robert Bannert behauptet hatte) bei "Indiana Jones"-Abenteuern – umso mehr noch bei Sierra-Adventures. Doch gerade bei den "Indy"-Teilen war Gevatter Tod deutlich seltener anzutreffen als in allen anderen Genres zu dieser Zeit.

Zum Thema Revival: Der Schwerpunkt von Adventures liegt immer noch auf der PC-Plattform – trotz löblicher Ausnahmen. Insbesondere der DS bietet sich dank Stylus-Steuerung bei Konsolen an. Auf den gesamten Spielemarkt bezogen, sind klassische Point'n'Click-Adventures jedoch relativ bedeutungslos – trotz der treuen Fanbasis. In diesem Sinne: 'Gib Adventures an Massenmarkt'.

Schwache DVD

Heute habe ich die neue Ausgabe im Briefkasten gehabt. Leider muss ich negative Kritik äußern: Die DVD ist in dieser Ausgabe leider sehr schwach bestückt. Nur sechs Tests und drei Previews – und wir stecken nicht mal im Sommerloch! Dafür aber gleich zwölf Trailer, deren Informationsgehalt gegen null tendiert und die ich mir genauso gut im Internet anschauen kann. Wenn wir ehrlich sind, sind Trailer ja nichts anderes als Werbefilmchen und wenn die das Gros der DVD ausmachen, so spricht das meines Erachtens nicht für den Inhalt der Scheibe.

Normalerweise würde ich ja nix sagen. Jede einzelne DVD von Euch ist schon das Geld alleine wert und die 'Hall of Shame'-Rubrik ist ein

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:
Cybermedia Verlag GmbH
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 1. Dezember 2007.

Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden oder Eure Stimme auf unserer Webseite www.maniac.de abgeben.

MAN!AC-MEINUNG 12/07

Preissenkung der PlayStation 3:
Kauft Ihr Euch eine PlayStation 3, nachdem das Gerät für knapp 400 Euro erhältlich ist?

A: Ja, denn der Preis ist angemessen und man bekommt obendrein einen sehr guten Blu-ray-Player.

B: Nein, der Preis ist immer noch viel zu hoch. Außerdem gibt es zu wenig Software.

C: Die Preissenkung kommt zu spät. Ich habe bereits eine PlayStation 3 für 600 Euro gekauft.

Ich besitze
- ○ PS2
- ○ PS3
- ○ Xbox
- ○ 360
- ○ GC
- ○ Wii
- ○ DS
- ○ PSP

Ich kaufe mir
- ○ PS3
- ○ Wii
- ○ 360

AUSWERTUNG: MAN!AC-MEINUNG 10/07

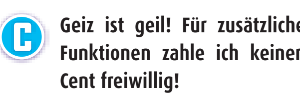
Jeden Monat fragen wir Euch nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

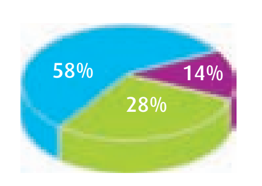
In Ausgabe 10/07 haben wir gefragt, ob der Abo-Preis für Xbox Live gerechtfertigt ist:

A: Für Vorzüge wie Freundesliste und Onlinestruktur zahle ich das Geld gerne.

B: Der Preis sollte günstiger werden – erst recht, wenn Sony mit "Home" aufrüstet.

C: Geiz ist geil! Für zusätzliche Funktionen zahle ich keinen Cent freiwillig!





UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Gleich zwei Fehlerteufel schlichen sich in den "Am seidenen Faden"-Artikel ein. "R-Type" ist natürlich kein Vertikal- sondern ein Horizontal-Shooter. Außerdem kann man sehr wohl in "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" und anderen LucasArts- sowie Sierra-Adventures dem Tod ins Auge blicken.

UPDATE:
Anders als in der Testtabelle angegeben, bieten die deutschen Versionen von "Halo 3" und "skate." eine vollständige Lokalisation, aber keine englische Sprache mehr.

absolutes Highlight (Kompliment an Michael). Aber wer wie Ihr den Anspruch erhebt, die beste Videospielzeitung zu machen, muss damit rechnen, daran gemessen zu werden. Es sind in dieser Ausgabe genug Spiele, die einen Bericht wert gewesen wären, die aber leider unberücksichtigt blieben.

Alexander Jost, via E-Mail

Gerne hätten wir Euch mehr Spiele auf DVD genauer vorgestellt. Doch machte uns in diesem Fall der Termindruck einen Strich durch die Rechnung: Zum einen knabberte uns die Games Convention Zeitreserven weg, zum anderen kamen viele Toptitel wie "Project Gotham Racing 4" einfach zu spät für die DVD. Daneben durfte beispielsweise "Halo 3" zwar vor Ort von Matthias ausgiebig getestet werden – Filmen war aber streng verboten. Wir reichen diese wichtigen Titel auf der aktuellen DVD nach.

Sollte in solchen Fällen Platz auf der Scheibe übrig sein, füllen wir diesen besser mit interessanten Trailern oder Spiel-Filmen (Longplays), als diesen ungenutzt zu lassen.

505 nicht in Deutschland

Auf der offiziellen Homepage von '505 Gamestreet' steht, dass "Ar Tonelico" bereits als PAL-Version erschienen ist. Die Videospielhändler bei mir in der Gegend haben es aber weder auf Lager, noch können sie es bestellen. Auch auf eBay wurde ich nicht fündig. Wisst Ihr Genaueres über eine PAL-Version von "Ar Tonelico", ist es überhaupt erschienen?

Julia, via E-Mail

Mit den Spielen von 505 ist es so eine Sache: Meist erscheinen diese teils sehr interessanten Titel nicht in Deutschland und müssen direkt in England bestellt werden (z.B. über amazon.co.uk, ebay.co.uk oder play.com). Zumindest manche 505-Spiele schaffen's in französische oder spanische Händlerregale. Im Falle von "Ar Tonelico" tippen wir aber auf eine falsche Angabe vom Hersteller, da keiner der einschlägigen Händler den Titel aktuell liefern kann.

Ego-Einerlei

Ich schreibe Euch, weil ich mich gerne mal über die aktuellen Next-Gen-Systeme, speziell Xbox 360 und PS3, äußern möchte. Ich weiß ja nicht, wie es anderen Spielern geht, aber ich bin maßlos enttäuscht. Das liegt weniger an der Qualität der Spiele, sondern an der Genrevielfalt. Ego-Shooter, Kriegs- und Ballerspiele soweit das Auge reicht. Kein Monat vergeht, ohne dass zehn neue Ego-Shooter angekündigt werden. Mittlerweile blättere ich nur noch lustlos durch Eure Zeitschrift, was aber nicht an Eurer Arbeit liegt. Spiele wie "Assassin's Creed", "Blue Dragon" oder "Viva Piñata" sind die absolute Ausnahme. Ich zumindest werde mein Geld zu Weihnachten lieber in Nintendos Wii investieren, als mir den zehntausendsten Ego-Shooter zu kaufen. Egal wie gut er ist.

Alexander Rudolf, via E-Mail

Mit Deiner Meinung zu Ego-Shootern stehst Du nicht alleine da. Viele langjährige Zocker wie auch so mancher Redakteur haben die zahlreichen Kriegsballereien einfach satt. Der simple Grund für die tausendste Neuauflage: Sie verkauft sich gut. Action und damit auch Ego-Shooter gehören zum beliebtesten Genre – plattformübergreifend. Innovative Spieleperlen werden dagegen vom Massenmarkt leider allzu schnell übersehen.

Zu wenig Metroid

Ich habe mir das Heft 11/07 extra wegen dem "Metroid Prime 3"-Test gekauft. Zuerst die gute Nachricht: Ich finde es richtig, dass "Metroid Prime 3" mit nur 89 Prozent eingestuft worden ist, obwohl es zweifellos das weltbeste Spiel seiner Art ist. Schade, dass immer und überall irgend etwas ist, das einem die Suppe versalzt. Bei der "Metroid"-Serie ist es die sture und dumme Auslegung seitens der Retro-Studios für 'Hardcore-Gamer'. Die beiden Vorgänger konnte ich nicht zu Ende spielen, weil die letzten Zwischenbosse zu schwierig waren. Dabei würde es genügen, ohne großen Programmier-Aufwand bloß das Takt-Tempo etwas herab zu setzen. (...)

Ich bin enttäuscht, dass Ihr derartig wenig über "Metroid Prime 3" bringt, obwohl es in den USA schon lange auf dem Markt ist. Im Internet gibt es kostenlos schon unvergleichlich mehr! Da wären zehn oder 15 Seiten mindestens angebracht gewesen. (...) Solche Sachen (wenn stur auf feste Seitenzahlen und nicht nach Interesse gegangen wird) werden Euren Absatz in Zukunft nicht fördern.

Peter, Schweiz

Frustige Stellen kommen auch beim besten Spiel vor. Manche Zocker beißen sich durch und finden die richtige Taktik oder schärfen ihre spielerischen 'Skills'. Andere greifen lieber auf externe Hilfe (Stichwort: Internet) bzw. Cheats zurück. "Metroid Prime 3" ist nicht der einzige Top-Titel, über den wir gern berichten. Dennoch sind wir an einen bestimmten Heftumfang gebunden. So müssen gerade in der Vorweihnachtszeit Kompromisse bei der Seitenzahl eingegangen werden, um alle Spieler-Geschmäcker gleich zu bedienen. Außerdem schenkten wir "Metroid Prime 3" in Previews bereits viel Beachtung.

Best of MAN!AC-Forum

»Nur noch 44.617 Minuten, Leute! n/t«
Yoakin zum Releasetermin von "Super Mario Galaxy"

»Och nööö. Ich wollte unbedingt dafür arbeiten, um mir eine leisten zu können.«
oneshotgame zur PS3-Preissenkung in Anspielung auf PlayStation-Vater Ken Kutaragi, der sagte, dass man für eine PS3 länger arbeiten solle.

»Was noch viel schlimmer als die Dummheit der Industrie ist, sind die Grabenkämpfe der User – auch hier im Forum.«
thestraightedge über den Formatkrieg HD-DVD vs. Blu-ray

»Echt mal, die sind total hinterhältig. An dem Konzept mit Motorrädern hat Bizarre drei Jahre gearbeitet und Nintendo klaut das einfach, tsts... Wie würden die sich fühlen, wenn es andere Spiele gibt, in denen man hüpft... «
Flöhchen über die Neuerung der Motorräder in "Mario Kart" für Wii

Formel HD

Mein besonderes Interesse gilt Formel-1-Spielen. Da ich schon des Öfteren gelesen habe, dass in diesem Jahr der exklusive Deal von Sony ausläuft, würde mich nun brennend interessieren, ob das auch wirklich passiert. Es wäre langsam mal wieder Zeit für einen F1-Titel von EA oder Ubisoft. Sollte Sony die Lizenz wieder exklusiv haben, wäre der nächste Teil doch so langsam mehr als fällig. Was sagt Studio Liverpool dazu? Ich kann es kaum ertragen, den Fuji-Grand-Prix vom Wochenende nicht nachspielen zu können. Und beim Gedanken an mein geliebtes Spa in High-Def sammelt sich in Sekundenschnelle eine knöcheltiefe Sabberlache zu meinen Füßen.

Timo Schulze , via E-Mail

Auf Nachfrage bei Sony wissen wir, dass die F1-Lizenz des PlayStation-Herstellers dieses Jahr ausläuft und nicht verlängert wird. Das bedeutet, dass ab nächstem Jahr andere Hersteller F1-Titel herausbringen können. Konkrete Pläne sind aber nicht bekannt.

Heftkritik

Zwar war ich anfangs traurig, als Ihr das (herausnehmbare) Extended gestrichen habt; die jetzige Form des Extended-Teils stellt aber einen guten Kompromiss dar. Bringt dort doch Specials wie 'Die besten RPGs aller Zeiten'. Tipp: So könnte man eine Serie machen, wie früher die Reihe zu den jeweiligen Konsolen.

Bitte nehmt wieder die Referenz-Seite ins Heft, damit wir Leser auf einen Blick die Top-Games aller Systeme nachschlagen können. Die 'Hall of Shame' ist gut. Aber eine 'Hall of Fame', obgleich nicht so originell, wäre noch besser. Zur DVD: Bitte bannt möglichst alle Previews und Tests als Video auf die Scheibe. Bringt mehr Specials, um Euch von der breiten Masse abzuheben.

Druckt diesen Brief ab, um mich glücklich zu machen.

Stefan Kluger, via E-Mail

Deinen letzten Wunsch haben wir damit erfüllt. Dass der Extended-Teil nach hinten gewandert ist, hat einen Vorteil: Der Umfang ist flexibel und kann bei Bedarf erweitert werden. Die Referenz-Seiten wurden bisher von niemandem vermisst, wie denken andere Leser darüber?

Specials würden wir gern öfter bringen. Allerdings sind diese sehr aufwändig und zeitintensiv – Zeit, die uns für Spieletests um Weihnachten herum verloren geht.

Schreib mal wieder:

Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an:
Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 8. Dezember 2007.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

GEWINNSPIELE

Prime-Time

Da schlagen die Herzen aller "Metroid Prime"-Fans höher: In Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir mehrere Bundles zum dritten Teil der furiosen Weltraum-Ballerei.

Folgende Beute können Kopfgeldjäger machen:

1. Preis:
Wii-Bundle, bestehend aus Wii-Konsole und "Metroid Prime 3: Corruption"

2. - 4. Preis:
"Metroid Prime 3"-Bundle, bestehend aus Spiel, T-Shirt, Taschenlampe, LED-Lampe, Baseball-Cap, Schlüsselband und Mouse-pad.

Scharf auf die Preise? Dann schnell die Frage beantworten:
Wie heißen die Entwickler der "Metroid Prime"-Reihe?

A: Retro Studios
B: Next-Gen Studios
C: Current Studios

Stichwort: Metroid Prime

Online ist die Hölle los!

"Warhawk" – das heißt spannende PS3-Online-Gefechte rund um den Globus, eine riesige Community, massig Clans und Positionskämpfe in der PlayStation LIGA. In Kooperation mit Sony verlosen wir mehrere Spiele-Bundles und Merchandise-Artikel zum krachigen PlayStation-3-Spiel.

Folgende Preise stellt uns die PlayStation LIGA zur Verfügung:

9x "Warhawk" (PS3) inkl. Bluetooth-Headset für Voice-Chats
3x T-Shirts mit "Warhawk"-Motiv
3x Windjacken mit PlayStation-LIGA-Aufdruck
10x PSL-Schlüsselbänder

Ihr wollt die Preise absahnen? Dann einfach die Frage beantworten:
In welcher Liga werden die "Warhawk"-Positionskämpfe ausgetragen?

A: Bundesliga
B: PlayStation LIGA
C: Tinnitus Liga

Stichwort: Warhawk

KNOW-HOW

FILMSTUDIO AUF PS3

Kamera läuft, Ton ab – und Action! Mit der PS3-Kamera "PlayStation Eye" und der Software "EyeCreate" dreht Ihr Eure eigenen Filme.

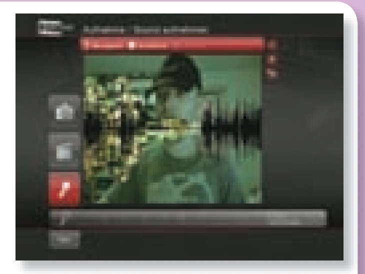
Ende November ist es endlich soweit, der "EyeToy"-Nachfolger erscheint auch einzeln und nicht nur im "The Eye of Judgment"-Bundle für die PS3: Das "PlayStation Eye" kostet 40 Euro und wird mit der Videosoftware "EyeCreate" ausgeliefert. Mit dieser könnt Ihr eigene Filmszenen auf die PS3-Festplatte aufzeichnen, diese mit allerlei Effekten bearbeiten und schließlich zu schnittigen Clips arrangieren: MAN!AC zeigt Euch, wie es funktioniert. *oe*

INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
FAQs und Forum	www.playstation.de

1 KAMERA AB!

Bevor Ihr loslegt, müsst Ihr das "PlayStation Eye" erst mal mit der Konsole verbinden: Stöpselt die Kamera in einen USB-Slot und klickt Euch unter 'Peripheriegeräte-Einstellungen' in die 'Audio-Gerät-Einstellungen'. Hier aktiviert Ihr das Mikro der Kamera und reguliert seine Empfindlichkeit. Bei lauten Hintergrundgeräuschen könnt Ihr den Ton auch über ein Headset einsprechen, dann klingt Eure Stimme allerdings etwas rauschig. Außerdem dürft Ihr in den 'Peripheriegeräte-Einstellungen' die Option 'Kamera-Test' anwählen und die Bildqualität prüfen – das "PlayStation Eye" liefert auch bei schlechten Lichtverhältnissen ein relativ störungsfreies Bild. Nach diesen Einstellungen könnt Ihr endlich mit "EyeCreate" loslegen: Startet die Software und wählt im Hauptmenü die 'Aufnahme'. Mit den drei Icons links lassen sich hier Fotos knipsen, Videos mit Ton und separate Audiotracks aufnehmen – auf Knopfdruck geht's los. Alle Aufzeichnungen werden auf der Festplatte gespeichert: Im Balken unten könnt Ihr sie verwalten und in den Medien-Ordner exportieren. Dann dürft Ihr sie in der Cross-Media-Bar betrachten und sogar übers PlayStation-Network verschicken.



Achtet auf die Audiokurve: Bei Übersteuerung reguliert Ihr die Mikro-Empfindlichkeit.

2 EFFEKTE UND FILTER

Kreative Freiheit ermöglichen die zahlreichen Effekte und Aufnahmemodi, die Ihr zuschalten dürft: Klickt Euch dazu ins Menü 'Effekte & Optionen'. Beginnt mit den 'Kameraoptionen', hier lässt sich die Bildqualität anhand von Helligkeit, Kontrast, Weißabgleich und Sättigung optimieren. Außerdem könnt Ihr das Bild spiegelverkehrt auf die Mattscheibe bringen. Unter 'Effekte' lassen sich dann allerhand Spielereien veranstalten: Ihr manipuliert etwa die Farben mit dem Röntgeneffekt, verzerrt das Bild oder lasst es als 3D-Scheibe rotieren. Noch interessanter sind die Optionen unter 'Kunstfilter' und 'Spur': Hier dürft Ihr Euch z.B. zur Comic-Figur verfremden, Neon-Effekte einblenden und ein Geisterdouble von Euch hinzufügen. Eurer Kreativität wird dabei nur eine Grenze gesetzt: Es ist nur möglich, jeweils einen Filter jeder Kategorie zu aktivieren, insgesamt lassen sich also vier Effekte gleichzeitig nutzen. Es stehen auch zwei 'Fortgeschrittene Modi' zur Verfügung: Damit sind Aufnahmen im Zeitraffer und Stop-Motion-Videos möglich.

Die Effekte sind in vier Kategorie-Menüs unterteilt: Bei der Aufnahme dürft Ihr jeweils einen Effekt jeder Sparte zuschalten.



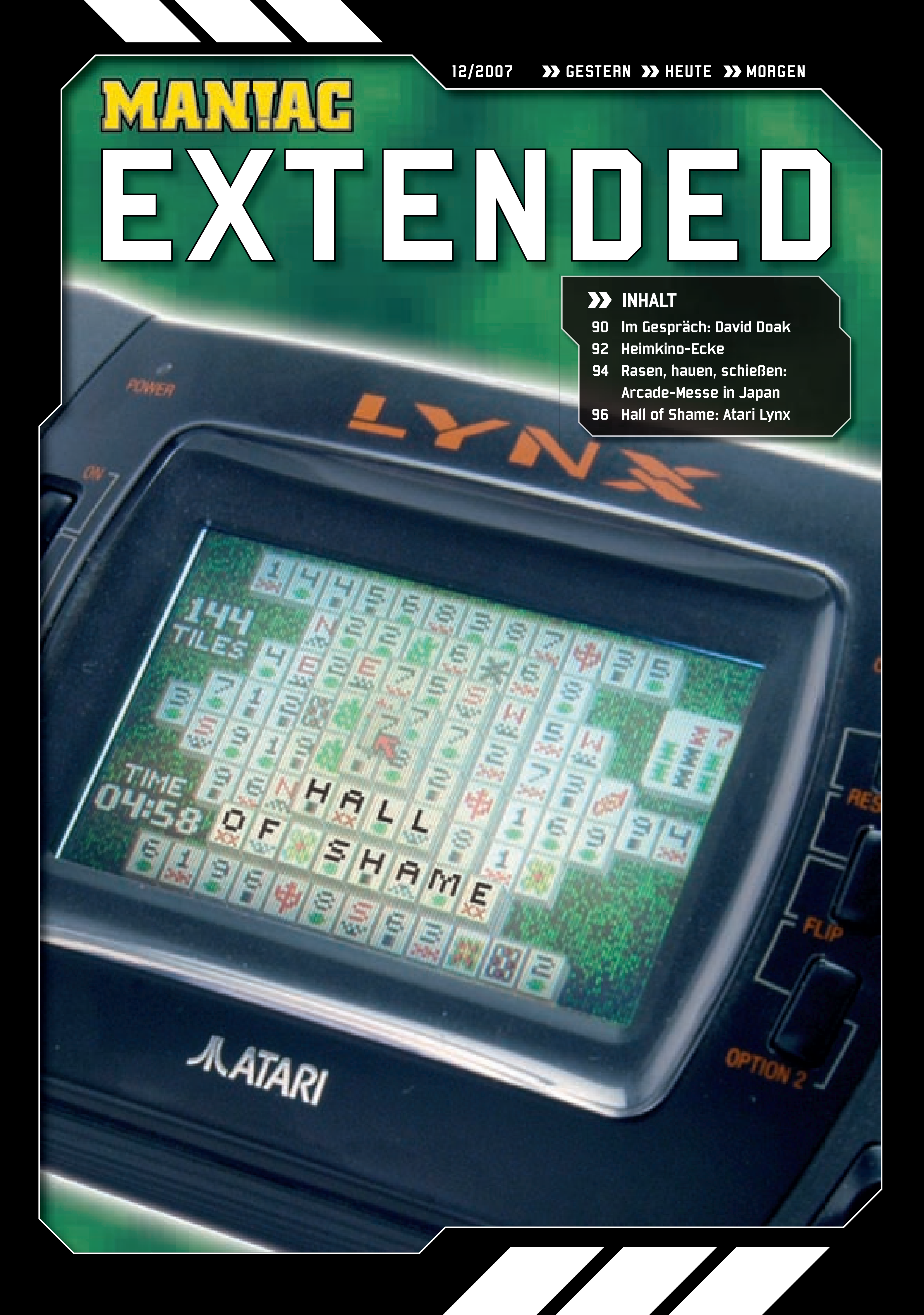
3 DAS SCHNITTSTUDIO

Nachdem Ihr das Rohmaterial aufgezeichnet habt, wechselt Ihr ins 'Bearbeiten'-Menü: Hier arrangiert Ihr einzelne Clips und Audiotracks zu schnittigen Videofilmen. Wer etwa in einer Videonachricht wechselnde Effekte nutzen will, muss diese Stück für Stück aufnehmen und hier zu einer Ansprache zusammenbauen. Das gelingt über zwei Balken: Oben findet Ihr alle Clips und Tonspuren auf der PS3-Festplatte, die Ihr mit einem Klick in den Schnittbalken unten übertragt. Dieser besitzt eine separate Tonspur, auf die Ihr etwa Musik legt oder Szenen mit Erklärungen verseht. Im Gegensatz zu den Videoclips lässt sich aber nur eine Audiodatei auf den Balken legen, diese sollte deshalb so viel Zeit in Anspruch nehmen wie alle Filmszenen zusammen – kontrolliert die Spielzeiten! Nachdem der Videomix steht, klickt Ihr unten auf 'Film erstellen'. "EyeCreate" fügt nun alle Elemente Eures Clips zusammen, das Ergebnis erscheint im oberen Balken: Aktiviert ihn mit dem Cursor und wählt 'Clip exportieren', damit er in der Cross-Media-Bar erscheint – jetzt könnt Ihr ihn auf der PS3 abspielen und mit Freunden tauschen.

Clipmanagement auf zwei Ebenen: Die Audio- und Videodateien im oberen Balken arrangiert Ihr unter dem Bild.



MAN!AC EXTENDED



» INHALT

David Doak

Vom Biochemiker zum Gamedesigner: MAN!AC sprach mit David Doak über die Zeit bei Rare, die Popularität von Ego-Shootern und das Burnout-Syndrom in der Spielebranche.

MAN!AC: Sprechen wir zunächst über Ihr neuestes Spiel – "Haze". Hier wechselt der Hauptcharakter die Seiten: Zuerst ist er ein Teil des schurkischen Mantel-Konzerns, später kämpft er dagegen an – wie kam es zu dieser Idee?

Dave Doak: Zuallererst wollten wir ein Spiel mit dem Thema 'Krieg' erschaffen. Es sollte die tragische Geschichte eines Soldaten erzählen, und was kann die größtmögliche Wendung in einer solchen Story sein – richtig, der Seitenwechsel. Die Idee mit dem Nektar (Anm. d. Red.: eine Droge, die die Fähigkeiten des Alter Egos verbessert) kam erst später. Der Wechsel zwischen den Fronten beeinflusste auch die Umgebung des Spielers – von einer schönen, heilen Welt zur harten Realität.

Größtenteils sind die Waffen in fast allen Ego-Shootern doch irgendwie gleich. Ist der Nektar die einzigartige Waffe, die "Haze" von der Konkurrenz abhebt?

Wir wollten in "Haze" auf jeden Fall bei ballistischen Waffen bleiben und nicht irgendwelche Alienlaser verwenden. Aber dennoch zermarterten wir uns den Kopf – welche neue Art von Waffe können wir einbauen? Der Nektar schien interessanter als jede neue Knarre. Zumal sich die Verwendung im Spielverlauf stark verändert: Auf Mantel-Seite drückt Ihr einen Knopf und genießt die Vorteile des Nektars. Als Rebell sind die Verwendungsmöglichkeiten vielfältiger und interessanter. Der Nektar ist Mantels beste Waffe und schlimmster Feind zugleich.

Welche Ziele verfolgt Dave Doak, wenn er ein neues Spiel macht? Geht es um die bestmögliche Spielbarkeit, darum eine Story zu erzählen oder das persönliche Traumspiel zu verwirklichen?

Das hängt vom Spiel ab. Bei "Haze" waren viele Ziele technischer Natur. Auch das Erzählen einer Geschichte ist bei einem Shooter immer eine Herausforderung. Das nächste Ziel war dann, dass die Spielmechanik funktioniert. Natürlich muss das Spiel so sein, dass man es selbst auch zocken möchte – alles andere wäre reine Zeitverschwendung.

Was gibt es denn Neues zu "Third Sight"? Oder besser gesagt, hätten Sie Lust auf einen Nachfolger zu "Second Sight"?

Unheimlich, ja – egal, ob zweiter Teil oder Remake. "Second Sight" ist ein Spiel, auf das ich wirklich stolz bin. Dementsprechend enttäuschend waren die schlechten Verkaufszahlen. Heute kommen viele Leute, auch Spielejournalisten, zu mir und sagen: "Weißt Du was, eigentlich war es ein richtig gutes Spiel."

Als wir mit LucasArts für "Force Unleashed" zusammenarbeiteten, sagten die uns: "Hey, 'Second Sight' ist ja eigentlich fast schon ein perfektes Jedi-Spiel." Aber das nützt jetzt nicht mehr viel, schließlich hat es sich einfach schlecht verkauft.

Ihr indizierter Bond-Ego-Shooter der N64-Ära wird stolze zehn Jahre alt. Welche Auswirkungen hatte er aus heutiger Sicht auf das Genre?

Ich glaube, man kann sagen, dass wir Konsolenstandards im Ego-Genre gesetzt haben. Erstmals war die Steuerung der eines PC-Shooters ebenbürtig. Die Überheblichkeit der PC-Spieler, die der Konsole die Konkurrenzfähigkeit in diesem Genre abgesprochen hatten, war Geschichte. Auch vermittelt die Sticksteuerung die Körperlichkeit und das Gewicht der gespielten Person besser, während sich das Spielgefühl einer PC-Ballerei auf Point'n'Click beschränkt.

Zudem konnten wir beweisen, dass der Splitscreen-Mehrspieler-Modus ein klasse Feature ist – egal, ob die Spieler theoretisch auf den anderen Schirm spitzeln konnten; auch wenn dieser Spielmodus heutzutage zugunsten der Online-Matches auf dem Rückzug ist. Außerdem brachten wir quasi im Vorrübergehen den Schleich-Aspekt ins Ego-Shooter-Genre. Das war zwar nicht unsere Absicht, das Leveldesign verlangte es aber vom Spieler.

Was sind die größten Unterschiede eines Ego-Shooters der damaligen Zeit verglichen mit einem modernen Spiel wie "Haze?

Ich denke, dass Spiele heutzutage in erster Linie viel einfacher sind. Zum einen haben die Gegner früher we-

»Schafft man etwas in drei Jahren, müssen das nächste Mal zwei reichen. Das ist verrückt.«

Name: David Doak
Position: Director bei Free Radical
Spiele: Indiziert (N64)
Perfect Dark (N64)
TimeSplitters (PS2)
TimeSplitters 2 (PS2, Xbox, GC)
TimeSplitters: Future Perfect (PS2, Xbox, GC)
Second Sight (PS2, Xbox, GC)
Haze (PS3)

"TimeSplitters: Future Perfect"
PS2, Xbox, GC – 2005

niger Fehler verziehen, zum anderen war das Spieldesign gnadenlos: Wer kurz vor dem Levelende gestorben ist, musste das komplette Areal noch einmal bewältigen. Ein Titel auf 'Medium' war oft schon sehr schwer.

Haben Sie je "Perfect Dark Zero" für die Xbox 360 gespielt, schließlich sind Sie einer der Schöpfer des N64-Vorgängers?
Nein, bisher leider noch nicht. Ich habe mir mal eine Demo kurz angesehen, hatte aber noch nicht die Zeit, es ausführlich zu spielen.

Was ist aus Ihrer Sicht aus Rare geworden? Die ehemalige Hitschmiede aus SNES- und N64-Zeiten bringt heutzutage kaum noch Blockbuster heraus. Was könnten die Gründe sein?
Ich denke schon, dass immer noch sehr viele fähige Leute dort arbeiten. Es ist nur so, dass Rare im Vergleich zur N64-Ära enorm an Stellenwert verloren hat – sie sind mittlerweile nur noch ein Entwickler von vielen. "Viva Piñata" aber hat mir sehr gut gefallen, einziges Problem war die zu komplizierte Handhabung bei einer sehr kindgerechten Aufmachung.

Ihre N64-Hits waren Ego-Shooter, die "TimeSplitters"-Serie und "Haze" ebenso – warum erfreut sich dieses Genre solch ungebrochener Popularität?
Ich denke, die grundlegende Tätigkeit in Ego-Shootern – das Zielen – ist etwas sehr Natürliches: Es macht den Menschen Spaß, auf Dinge zu zielen – wann immer ein Blatt Papier in den Müll muss, zerknüllen die Leute es, um auf den Eimer zu zielen. Außerdem ist es eine sehr direkte Interaktion mit der Spielwelt: Der Gamer zeigt direkt auf Dinge oder Personen in seiner Umgebung und interagiert durch die Waffe mit ihnen. Außerdem ist die Hauptzielgruppe solcher Spiele immer noch männlich – ein Großteil der männlichen Jugendlichen steht nun mal auch auf Actionfilme.

Was uns zu einem in Deutschland stets aktuellen Thema bringt, der Gewaltproblematik – gerade bei Ego-Shootern sind Indizierungen deshalb an der Tagesordnung.
Ich denke, dass die deutschen Institutionen etwas übertrieben reagieren. Das ist ziemlich nahe an Zensur, in Deutschland wurden ja sogar Anti-Nazi-Sticker verboten. Ich denke aber auch, dass die Spieleindustrie selbst eine Teilschuld hat, schließlich verhält sie sich oftmals sehr kindisch. Ein Beispiel ist das des Fluchens in Spielen. Früher gab es das kaum. Heutzutage sind die Jugendschützer auch bei uns in England strenger und vergeben aufgrund gewalttätiger Inhalte höhere Ratings. Das hat zur Folge, dass auch Flüche Einzug in 'ab 18'-Spiele haben – frei nach dem Motto: Wenn das Spiel ohnehin schon nur für Erwachsene freigegeben ist, packen wir ruhig auch noch ein paar deftige Schimpfwörter mit rein.

Auf der anderen Seite gibt es immer mehr Casual Games...
Genau, das ist wohl der richtige Weg, um die Zielgruppe zu erweitern. Für meine kleinen Töchter muss ich mich auch nach Spielen umsehen, die für sie geeignet sind. In genau diesem Punkt versagen aber viele Eltern, denn es sind ja nur 'Spiele'...

Meine Töchter interessieren sich alterstypisch für gewisse Dinge und viele Spiele für diese Altersgruppe waren in der Vergangenheit einfach Mist. Jetzt legen die Firmen mehr Wert auf die Entwicklung solcher Produkte und damit steigt glücklicherweise auch die Qualität. Zudem merken die Hersteller endlich, dass es mehr geben muss als Pony-Streichel-Simulationen.

Sie sind jetzt seit zehn Jahren in der Spielebranche, haben Sie Lust auf eine weitere Dekade?
Ich habe noch Lust, aber mit der Zeit verändern sich die Prioritäten – schließlich hab' ich jetzt Familie. Zu N64-Zeiten habe ich all mein Herzblut in die Spieleentwicklung gesteckt. Wir hatten das nötige Glück und genug Unterstützung – so konnten wir große Erfolge feiern. Das Hauptproblem der Spieleindustrie ist folgendes: Es wird zu viel verlangt. Neue Ideen, neue Technologien und vor allem Innovationen werden ständig gefordert. Schafft man etwas in drei Jahren, müssen das nächste Mal zwei reichen. Das ist verrückt. Man kann nicht alle zwei Jahre das Rad neu erfinden. Nicht jedes Spiel kann eine Sensation sein. An diesem Anspruch zerbrechen viele Entwickler, sie brennen aus. Nach ein oder zwei Spielen verlieren sie die Lust daran und widmen sich wieder der Entwicklung von Anwendersoftware – das ist sehr schade.

Viele Spieler haben erfahrungsgemäß den Wunsch, beruflich in der Spielebranche Fuß zu fassen. Wie ist Ihnen das gelungen?
Ich bin über Umwege hineingeraten. Als Kind habe ich viel gezockt. Später an der Uni aber habe ich dieses Hobby aus den Augen verloren, ich hatte nicht mal mehr eine Konsole in meiner Bude stehen. Ich wurde Biochemiker, habe an Dingen gearbeitet, die Ihr vielleicht aus dem Folding@home-Programm der PlayStation 3 kennt. Außerdem habe ich mich um die High-End-Grafikrechner an unserer Uni gekümmert. Später suchte der englische Traditionsentwickler Rare jemand, der sich um seine Silicon-Graphics-Rechner kümmert. Über einen Freund bin ich dann dorthin gekommen und habe das für ein halbes Jahr gemacht. Dann aber hat mich gestört, dass alle meine Kollegen dort an Spielen arbeiteten – nur ich nicht. Ich teilte meinen Vorgesetzten also meine Ideen mit, die ich zu dem ein oder anderen Spiel hatte. Anscheinend gefielen ihnen meine Vorschläge und so begann ich, am Bond-Spiel für das N64 mitzuarbeiten. Den Rest kennt Ihr ja...



"Haze", PS3 – November 2007

HEIMKINO-ECKE

Ab sofort testen wir die neuesten Highlights aus der Welt des Home-Cinema. Flachbild-Fernseher, Projektoren, AV-Receiver sowie die neuesten HD-Discs prüfen wir auf Herz und Nieren.

Der Markt an Heimkino-Komponenten ist riesig und wird von Tag zu Tag größer – und für den Otto-Normalverbraucher zwangsläufig unübersichtlicher. Deshalb picken wir für Euch ab sofort die Hardware-Rosinen heraus und stellen sie im Zwei- bis Dreimonats-Rhythmus an dieser Stelle vor. "Was verstehen die schon von modernen LCD-Fernsehern, Plasma-Displays DLP-Projektoren oder Mehrkanal-Receivern?", mag jetzt manch Leser einwerfen.

In der Tat sind unsere Techniktkenntnisse begrenzt. Deshalb haben wir uns für dieses Unterfangen Verstärkung geholt – und zwar in Form der Kollegen von unserer Schwesterzeitschrift *audiovision* (www.audiovision.de), die nur ein paar Räume nebenan arbeiten. Die *audiovision* ist eine der renommiertesten Heimkino-Zeitschriften Deutschlands und verfügt über ein TÜV-zertifiziertes Testlabor mit umfangreichem Mess-Equipment im Wert von mehreren hunderttausend Euro.

Hier werden die Probanden auf wichtige Parameter wie Helligkeit, Kontrast, Farbneutralität, Bilddynamik, Pegelgenauigkeit, Verzerrungen, Impulsverhalten oder Störgeräusche geprüft. Anschließend folgt ein ausführlicher Seh- und Hörtest für alle relevanten Quellen. So überprüft *audiovision* bei Fernsehern neben dem normalen TV-Bild externe Quellen in Standard- und HD-Auflösung, bei Receivern den Stereo-Ton von CDs sowie den 5.1-Ton von DVDs und HD-Discs. *cs*



Die aktuelle Ausgabe der *audiovision* (11/07) ist im Handel für 3,80 Euro erhältlich.

Panasonic TX-37 LZD 70 F

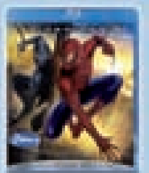
Listenpreis	1.600 Euro
Internet-Preis	1.400 Euro
Diagonale	94 cm (37 Zoll)
Auflösung	1.920 x 1.080 Pixel
Funktionsprinzip	LCD
TV-Tuner	Analog und DVB-T
Stromverbrauch	124 Watt
Anschlüsse für HDTV	2x HDMI, 1x YUV, 1x VGA
Anschlüsse für SDTV	2x Scart, 1x Hosiden, 1x Cinch
Raumklang-Systeme	Virtual Surround
Bild-im-Bild	Ja, Bild und Videotext
Wertung	
Ausstattung	12 / 15 (gut)
Messergebnisse	43 / 55 (gut)
Sehtest	20 / 30 (gut)
Gesamt	**75 / 100 (gut)**

Ausstattung: Die Digital-Schnittstellen des LCD-TVs erlauben Foto- und Multimedia-Anwendungen. Über den seitlichen SD-Kartenslot erschließt sich auf Wunsch eine hochauflösende Diashow in fantastischer Bildschärfe. Die relativ große Fernbedienung ist nicht jedermanns Geschmack, die einfache Bedienung schon. Analoge und digitale DVB-T-Tuner gehören ebenfalls zur Ausstattung. Auch in der Bedien-Optik ist der Panasonic top, denn Menüs, Sendertabellen und TV-Zusatzinformationen zeigt er hochauflösend. Hier profitiert man sogar beim Zappen, beim Einblenden von Level-2.5-Videotext und beim Aufrufen von EPG-Informationen von der HDTV-Auflösung.

Bildqualität: Die rauscharmen Analog-TV-Bilder und der etwas schärfere DVB-T-Empfang lassen kaum Wünsche offen. Per Scart-RGB zeigt sich gute Schärfe, aber auch ein hoher Overscan und ein bei Kino-Material schwacher De-Interlacer. DVD-Kino ohne jeden Overscan gelang dem Panasonic per HDMI, am besten in 1080p-Zuspielung. Der professionelle De-Interlacer für 1080i und die pixelexakte 1080p-Darstellung sorgten dafür, dass feinste Details perfekt aufgelöst erschienen. Bei Top-Quellen (Spiele und Filme in 1080p) machen sich die Vorzüge des Full-HD-Panels bemerkbar. Nur die Farben blieben mit etwas zu hellen Grüntönen und minimal übersättigtem Rot hinter der Plasma-Konkurrenz aus eigenem Hause zurück. Seine Klasse unterstrich der Panasonic mit einer gleichmäßigen Darstellung von Schwarz. Auch behalten nur wenige LCD-TVs bei seitlicher Betrachtung so viel Kontrast und Bildhelligkeit bei. Leider ist die 24p-Darstellung bei Zuspielung von Blu-ray-Discs nicht ganz flüssig.



Spider-Man 3



Das dritte Spidey-Abenteuer macht auf Blu-ray eine hervorragende Figur. Der Zugewinn an Plastizität und Detailauflösung gegenüber der DVD ist enorm. Die AVC-Bildbitrate schwankt zwischen 25 und 35 MBit/s. Ergo sucht man Kompressionsartefakte vergeblich. Der Dolby-TrueHD-Track mit 24 Bit stellt selbst audiophile Comic-Fans zufrieden. Um die volle Klangqualität zu hören, müsst Ihr Eure PS3 bei den HDMI-Settings auf "PCM" stellen. An Extras bietet das Doppel-Disc-Set unter anderem eine Zwei-Stunden-Doku, die wie der Film in 1080p vorliegt.

Film:
Extras:
Bild:
Ton:

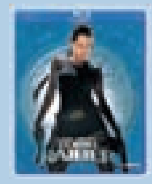
The Shooter



Antoine Fuquas Thriller über einen Scharfschützen, der in die Falle von Politverschwörern stolpert, sieht in HD gut bis sehr gut aus. Bei Nahaufnahmen erreicht der rausch- und defektfreie Cinemascope-Transfer oft Referenz-Qualität. Extrem detailreiche Einstellungen, bei denen man den größten HD-Zugewinn erwartet, enttäuschen hingegen etwas. Auch die 5.1-Abmischung (DD+ mit 448 KBit/s) macht mit vielen Surround-effekten und wuchtigen Explosionen eine Menge her. Extras (Auszug): Audiokommentar, Making-of, entfallene Szenen.

Film:
Extras:
Bild:
Ton:

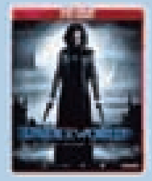
Tomb Raider



Die Leinwandadaption des populären Videospiels macht in HD leider keine besonders gute Figur. Zwar punktet der Transfer mit guten Farben und einem schönen Filmlook (keine Filter, keine Artefakte), aber Schärfegrad und Detailzeichnung schwanken von Szene zu Szene. Erst wenn es in der zweiten Filmhälfte an die frische Luft geht, kommt ab und an etwas HD-Feeling auf. Aber von einem Film dieser Größenordnung hatten wir ein besseres Bild erwartet. Keine Beanstandungen gibt es beim voluminösen 5.1-DTS-HD-Ton. Extras: Fehlanzeige. Auch als HD-DVD erhältlich.

Film:
Extras:
Bild:
Ton:

Underworld-Extended Cut



Der in Blautöne getauchte Horror-Action-Thriller sieht zwar besser aus als die bereits sehr gute DVD, löst aber nicht die ganz große HD-Faszination aus. So erscheinen Gesichter zwar meist äußerst scharf und detailreich (mitunter sieht man einzelne Hautporen auf Frau Beckinsales Wangen), doch andere Objekte bieten nicht die gut ausgeprägten Kanten, die man von perfektem HD gewohnt ist. Der DTS-Master-Audio-Ton-5.1 ist hingegen über alle Zweifel erhaben und spielt in der tonalen Referenz-Liga. Extras gibt es leider keine. Auch auf Blu-ray erhältlich.

Film:
Extras:
Bild:
Ton:

Mitsubishi HC 4900

Listenpreis	2.000 Euro
Internet-Preis	1.950 Euro
Stromverbrauch	160 Watt
Auflösung	1.920 x 1.080 Pixel
Lebensdauer Lampe	2.000 Stunden
Kosten Ersatzlampe	360 Euro
Projektionsverfahren	LCD
Anschlüsse HDTV	1x HDMI, 1x YUV, 1x VGA
Anschlüsse SDTV	1x Hosiden, 1x Cinch
Deckenmontage	Deckenhalter optional
Schrägausgleich	Elektronisch und optisch
	Wertung
Ausstattung	13 / 15 (sehr gut)
Messergebnisse	41 / 55 (gut)
Sehtest	23 / 30 (gut)
Gesamt	**77 / 100 (gut)**

Ausstattung: Dank eines Shift-Objektivs (horizontal & vertikal) und einem weiträumigen Zoombereich mit Faktor 1,6 lässt sich der LCD-Beamer flexibel aufstellen. Beide Parameter sowie der Fokus können komfortabel per Fernbedienung gesteuert werden. Ferner bringt der Mitsubishi eine in drei Stufen arbeitende Iris-Blende zur automatischen Kontrastmaximierung mit. Sie arbeitet adaptiv, also in Abhängigkeit vom Bildinhalt. Solche Features sucht man selbst bei doppelt so teuren Projektoren oft vergebens. Der Mitsubishi stellt drei Speicherplätze für eigene Bildeinstellungen zur Verfügung. Die Fernbedienung erlaubt durch geschickt beschriftete Tasten selbst im Dunkeln eine schnelle Navigation zu den wichtigsten Einstellungen. Leider ist das Bildschirmmenü etwas klein geraten.

Bildqualität: Interlaced-Signale verarbeitetet der HC 4900 nur mäßig. Wer nicht ständig irgendwelches Flimmern sehen möchte, sollte also mindestens 576p-Signale einspeisen. Dann gelingt dem Mitsubishi ein detailreiches und farbechtes Bild samt gutem Kontrast. Einzig bei sehr dunklen Szenen wie einer Weltraumschlacht treten die Defizite der LCD-Technik zu Tage. Statt tiefem Schwarz bietet sich dem Betrachter ein dunkles Grau. Dies ändert sich auch im HDTV-Betrieb nicht, ganz im Gegensatz zur Detailauflösung. Denn dank seines Full-HD-Panels wirft der HC 4900 bei HD-Filmen wie "King Kong" wahnsinnig viele Bildinformationen auf die Leinwand, auf Wunsch in ruckelfreiem 24p.



Samsung LE-40 M 87 BD

Listenpreis	1.600 Euro
Internet-Preis	1.350 Euro
Diagonale	94 cm (37 Zoll)
Auflösung	1.920 x 1.080 Pixel
Funktionsprinzip	LCD
TV-Tuner	Analog und DVB-T
Stromverbrauch	122 Watt
Anschlüsse für HDTV	3x HDMI, 1x YUV, 1x VGA
Anschlüsse für SDTV	2x Scart, 1x Hosiden, 1x Cinch
Raumklang-Systeme	Virtual Surround
Bild-im-Bild	nein
	Wertung
Ausstattung	11 / 15 (gut)
Messergebnisse	42 / 55 (sehr gut)
Sehtest	25 / 30 (gut)
Gesamt	**78 / 100 (gut)**

Ausstattung: Gleich drei HDMI-Eingänge bieten nur die wenigsten Fernseher. Auch die Bestückung mit zwei TV-Tunern, einem VGA-Eingang für Analog-Verbindungen zum PC oder einem digitalen Tonausgang begeistert. Kritik setzt es für die unübersichtlich gruppierten Tasten der Fernbedienung, die in langsamem Navigationstempo durch verschachtelte Menüs führen. Leider beherrscht der Samsung keine 24p-Wiedergabe.

Bildqualität: Die Bilder der integrierten Tuner für Kabel-TV und DVB-T zeigte der Samsung-LCD in natürlichen Farben. Am Scart-RGB-Eingang eingespeiste Bilder gelangen dem LCD hingegen nicht besonders scharf, sie wiesen eine schwache Farbauflösung auf. Über YUV klappte es deutlich besser. Der starke Bildbeschnitt durch Overscan nahm aber viele Informationen weg, weshalb man DVD-Filme am besten in voller HDTV-Auflösung per HDMI an den Samsung leitet. Im "Nur Scan" getauften Bildformat erschienen Bilder in den HDTV-Formaten 1080i oder 1080p ohne jeden Beschnitt und überaus scharf. Gut gemasterte DVDs wie "Casino Royale" oder "Mission Impossible 3" bringt der LCD mit grandioser Dynamik und enorm plastisch auf den Schirm. Auch im dunklen Heimkino fasziniert das Gerät, da sich über die manuell einstellbare Hintergrundbeleuchtung das Restlicht im Schwarz senken lässt. Je besser die Bildquelle, desto klarer kann der Samsung das Potenzial seines Full-HD-Panels von 1.920 x 1.080 Pixeln ausspielen. Egal, ob HD-Games oder HD-Filme – was der Samsung an Details auf seinen 94cm-Schirm bringt, verschlug uns die Sprache. Zu kritisieren gibt es nur einen minimalen Grünstich.





Rasen, hauen, schießen



Live und direkt von der 45. Amusement Machine Show in Tokio – die Spielhallentrends der kommenden Monate

Während die Tokyo Game Show nur alle zwölf Monate ihre Pforten öffnet, pilgern Spielhallenfans zweimal im Jahr zur Makuhari-Messe. Im April berichteten wir über die AOU 2007, Mitte September luden Sega, Namco, Taito & Co. zur 45. Amusement Machine Show. Was gab es Neues zu bestaunen? Beat'em-Ups, Shoot'em-Ups und... Rennspiele natürlich.

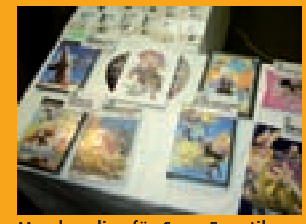
Im Prügelsektor gaben sich bekannte Marken ein Stelldichein: Neben der neuesten, detailverbesserten "Virtua Fighter 5"-Revision lockte vor allem "Tekken 6" die mit Fotoapparat und Camcorder bewaffnete Spielerschar. Alle Infos zu diesem Faustfest findet Ihr in unserem großen "Tekken 6"-Preview ab Seite 30. Anhänger altmodischer Schlägereien widmeten sich "Sengoku Basara Cross" – einer Kollaboration von Capcom und Arc System. Optisch erinnert die hübsche 2D-Keilerei an die "Guilty Gear"-Serie, ein spielerisches Element schätzen Beat'em-Up-Veteranen aus der "King of Fighters"-Reihe: Auf Knopfdruck lasst Ihr – ähnlich SNKs Strikern – einen Kompagnon ins Bild springen und munter auf den Feind eindreschen. PAL-Spieler kennen die charismatischen Säbelschwinger von "Sengoku Basara Cross" aus der PS2-Massenmetzelei "Devil Kings."

Ein weiterer Publikumsmagnet war der Stand der Danmaku-Shooter-Könige von Cave. Bereits am Vormittag hatten sich Warteschlangen von über einer Stunde 'Länge' gebildet – Grund dafür war die neue Horizontal-Gruselballerei "Death Smiles". Viel los war auch auf der virtuellen Piste: "Sega Race TV", das in die Fußstapfen von Legenden wie "Daytona" oder "Scud Race" treten möchte, war ebenso spielbar wie Taitos schickes "D1GP Arcade: Professional Drift" – die Flitzerei basiert auf einer echten japanischen Drift-Veranstaltung. Namcos "Wangan Midnight Maximum Tune 3" schließlich lockte mit einem krachig-bunten Kabinett, aus dessen sechs Boxen der Soundtrack von Yuzo Koshiro dröhnte. *ms*


Getümmel vor den "Death Smile"-Spielstationen.

Cave-Shooter für DS

Ebenfalls im September lockte Cave die Shoot'em-Up-Fangemeinde zur alljährlichen Spielevorstellung in die Tokioter Hey-Arcade. Neben limitiertem Merchandise zu beliebten Münzfressern wie "Espgaluda", "DoDonPachi" oder "ESP Ra.De." erregte eine frühe Version des Nintendo-DS-Shooters "Ketsui: Death Label" Aufmerksamkeit. Bisher war das Projektilfeuerwerk aus dem Jahre 2002 für keine Konsole umgesetzt worden.


Merchandise für Cave-Fanatiker


"Ketsui" für DS

Automat im Ami-Look: "Sega Race TV"


Anspiel-Pflicht: 2D-Liebhaber genießen die Highres-Sprites von "Sengoku Basara Cross".

HALL OF SHAME



Der Lynx 2 erschien 1991, war leichter, kleiner und weniger energiehungrig.

Ataris Lynx: das erste Handheld mit Farbdisplay.



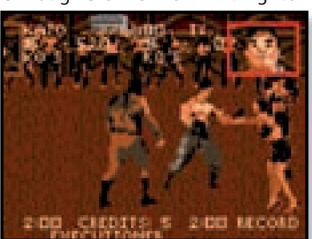
X Ataris Lynx hatte die überlegene Hardware und das erste Farbdisplay der Handheld-Historie. Obendrein gab es viele Automaten in den Spielhallen, die Atari umsetzen konnte und das auch fleißig tat. Das hätten sie mal besser nicht getan. Geschickter wäre es gewesen, das Geld in vernünftige Neuentwicklungen zu investieren. Das ein oder andere Scheinchen hätte sich auch in der Marketingabteilung gut gemacht, denn in dem zugegebenermaßen klobigen Handheld mit dem Riesenappetit auf Batterien schlummerte eine Menge Potenzial: Ein fetter Grafikchip ermöglichte 3D-Zoomeffekte, auf Wunsch ließ sich das Handheld sogar umdrehen, was Lynxhänder begeistern sollte.

Leider haben Games wie die folgenden den guten Ansatz zunichte gemacht und viele Videospieler mit unsäglichen Versoftungen beliebter Genres um eine glückliche Kindheit gebracht.

Pit Fighter

Wie viele andere Beat'em-Ups hat auch "Pit Fighter" seinen Ursprung in der Spielhalle. Noch ehe "Mortal Kombat" digitalisierte Kämpfer-Sprites populär machte, gab es diese in Ataris Prügelei zu bestaunen. Innovativ war zudem die Möglichkeit, zu zweit in einem Areal gegen Computergegner anzutreten. Und wo gibt es schon Publikum, das zu nahe kommende Kämpfer verhaut?

Die Lynx-Umsetzung ist gelinde gesagt ein unspielbarer Witz. Taktik? Unnötig! Denn wer angesichts der wild zappelnden Kontrahenten mehr wagt, als schnell irgendwelche Knöpfchen zu drücken, der hat bereits verloren. Alle anderen, die diesen Schund gekauft haben, leider auch. Gerade einmal drei Kämpfer stehen zur Wahl, von deren unterschiedlichen Kampfstilen profitiert aber allenfalls der Packungstext, denn spielerisch ist es irrelevant, ob Ihr den Kickboxer, den Wrestler oder den Karateka wählt – Knöpfchenhämmern zählt in dieser infernalischen Gewaltorgie für Augen und Ohren. Neben Braun finden vor allem Braun, Braun und Braun Verwendung in diesem Schund, der durch sparsam eingesetztes Rotbraun ästhetische Akzente setzt. Der Soundtrack hingegen ist perfekt für Vergessliche: Schon nach sieben Sekunden wiederholt sich der Musikloop. Beinahe unnötig zu erwähnen: "Pit Fighter" ruckelt wie Hölle!





"Pit Fighter" ist der Bit-gewordene Albtraum für Beat'em-Up-Fans.

Hard Drivin'

Atari hat Sinn für Humor: Der zeigt sich in der Umsetzung des damals recht spektakulären Arcade-Rasers, der in der Spielhalle revolutionäre Polygongrafik und eine anspruchsvolle Fahrphysik bot und zudem zwei Alternativrouten auf einer Strecke unterbrachte.

Der Witz ist, wie das Spiel auf die leistungsschwächere Handheld-Hardware portiert wurde: Nach jedem Frame habt Ihr ewig Zeit, um zu überlegen, welche Richtungstaste Ihr als nächstes drücken wollt, um nicht von der Strecke zu fliegen. Ich bin nicht gerade entscheidungsfreudig und wäge permanent die zur Verfügung stehenden Möglichkeiten ab. Sobald ich endlich einen Entschluss gefasst habe, rammt mich ein gegnerisches Fahrzeug von hinten, worauf meine Klötzchenkarre ebenfalls nach hinten geschleudert wird. Geht's noch unfairer und bescheuerter? Ja, es geht: Mitten im Looping kommt mir Gegenverkehr entgegen. Wohin soll man denn da ausweichen? "Hard Drivin'" toppt alles, was zwischenzeitlich an Rennspielen auf den Markt gekommen ist: Die aberwitzigen Unfälle sind krasser als in "Burnout", fahrerisch ist es anspruchsvoller als "Gran Turismo" und die Grafik ruckelt mehr als in "Need for Speed". Weshalb angesichts solcher Highlights der Titel so tief stapelt, ist mir ein Rätsel. Warum heißt es nicht "Impossible Drivin'"?





Suchspiel: Auf dem rechten Bild befindet sich ein Auto, aber wo?

World Class Soccer

Ich kann mit Fußball rein gar nichts anfangen. Nein, eigentlich finde ich diese Ballschubser-parade sogar blöd. Vielleicht bin ich also voreingenommen, wenn ich behaupte, "World Class Soccer" habe seinen Namen nicht verdient. Vielleicht ist es auch anmaßend, das Spiel auf Platz 1 der Hall of Shame für den Lynx zu setzen. Möglicherweise auch nicht, urteilt doch einfach selbst:

Vor Spielbeginn wählt Ihr aus unzähligen Nationalmannschaften und stellt die Witterungsbedingungen ein. Im Anschluss stehen unabhängig von den gewählten Ländern immer eine blaue und eine rote Mannschaft auf dem Spielfeld, das entweder grün oder grün-gelb aussieht. Der gutgemeinte Zoom-Effekt beim Anstoß und bei weiter voneinander entfernten Spielern unterstreicht das für mein unbedarftes Empfinden extreme Dauerruckeln und beeinträchtigt für mich die Übersichtlichkeit des spannenden Treibens auf dem Rasen. Aber vielleicht soll das bei Fußballspielen ja so sein? Völlig wirr gestaltet sich ein Pass: Per Knopfdruck zuckelt die schwarzweiße Murmel übers Feld, wo hoffentlich einer meiner Teamkollegen lauert. Falls nicht, dann hat eben der Gegner den Ball und holpert zielstrebig gen Tor. Immerhin weiß ich, dass man beim Fußball auch schlägern kann, wenn die spielerischen Fähigkeiten nicht ausreichen. Foul heißt das hier. Und siehe da: Das gibt's auch in "World Class Soccer"! Habe ich zu früh geurteilt? Mit mehr Glück als Verstand gelingt es mir, dem roten Blitz die Pille abzunehmen und Richtung Gegnertor zu steuern. Wo war das noch mal?

Mittlerweile plagen mich üble Kopfschmerzen, welche die permanente Herumschwenkerei der Kamera in Verbindung mit pixeligen Zooms und diashowartiger Bildrate verursacht hat. Zähne zusammenbeißen, denn das Tor ist bereits in Sicht. Plötzlich zuckelt einer von den Roten auf mich zu und schwups, der Ball ist weg! Warum kann der schneller rennen als ich? Ich habe kein Menü mit Statuswerten einzelner Spieler gefunden. Außer der Nationalflagge und der Blau/Rot-Unterscheidung sind die doch alle identisch. Soll das so sein beim Fußball? Jedenfalls nennt man dieses Bollwerk vor dem Tor Ausputzer, erfahre ich vom Kollegen Matthias Schmid. Na, der soll mir mal mit Kernseife meine Augen ausputzen, damit ich dieses traumatische Erlebnis schnell wieder vergessen kann!



Eine redaktionsinterne Umfrage hat meine Meinung bestätigt, nämlich dass "World Class Soccer" tatsächlich übelster Mist ist; diverse Retro-Seiten im Internet untermauern dies. Schließlich ist Elfmeter zu pfeifen, wenn im Mittelfeld gefoult wird, ein hanebüchener Schwachsinn, der sogar mich skeptisch gemacht hat. Zudem fehlen typische Spielmodi wie Liga oder Meisterschaft. Außer Freundschaftsspielen gibt es hier keinerlei Spielmodi. Die einstellbaren Witterungsverhältnisse wirken sich nicht auf die Spielbarkeit aus, und die Tatsache, dass alle Mannschaften dieser Erde entweder rote oder blaue Trikots tragen, ist angesichts der damals üppigen Farbpalette des Lynx einfach jämmerlich. "World Class Soccer" war schon zu seiner Zeit mit ungenügender Optionsvielfalt gesegnet und spielte sich dermaßen konfus, dass selbst das Dribbeln eines Fünfjährigen in der F-Jugend im Vergleich dazu vor ästhetischer Körperartistik nur so strotzt.

Solltet Ihr eine besonders deftige Spielspaßkatastrophe kennen, die auf keinen Fall in Vergessenheit geraten darf, dann schreibt eine E-Mail an hall-of-shame@maniac.de oder schickt eine Postkarte mit dem Stichwort "Hall of Shame" an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Wie schade, dass man Ruckeln nicht auf Bildern zeigen kann. Aber immerhin ist "World Class Soccer" auch hässlich – wie man sieht.

Hardware-Fotonachweis: "Spielkonsolen und Heimcomputer", ISBN: 3-00-015290-3 (www.gameplan.de)

MAN!AC VOR 10 JAHREN
TEST DES MONATS

» Diddy Kong Racing

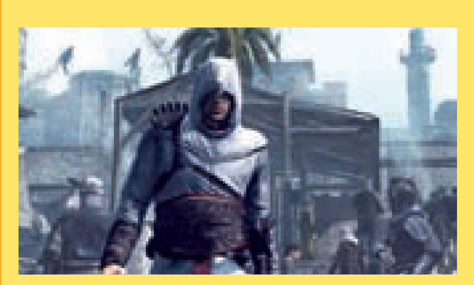


...und was wir heute dazu sagen

Rare brachte Ende 1997 frischen Wind ins von "Mario Kart" beherrschte Funracer-Genre. "Diddy Kong Racing" begeisterte damals nicht nur mit einem motivierenden Solo-Modus, der Spieler wochenlang beschäftigte. Auch die aberwitzige Präsentation, verschiedene Vehikel und der ohrwurmverdächtige Soundtrack fügten sich stimmig ein. Leider wurde im Splitscreen bei weitem nicht so viel Spielspaß wie in "Mario Kart" geboten. Auch ist Diddys Raserei im Gegensatz zu Marios Rennausflügen deutlich gealtert: Heute offenbart die nahezu 1:1-Portierung auf dem DS frustige Levels und Mängel im Spieldesign. Geblieben ist der sprühende Charme von Diddy & Co. und die Erinnerung an beinharte Wettfahrten gegen Oberfiesling Wizpig.

AUSBLICK

Mitten im Weihnachtsgeschäft mischen **BlackSite** und **Call of Duty 4** die Konsolenfront so richtig auf. Mittelalterliche Action erwartet uns bei **Assassin's Creed.** Weiter geht's in die Lüfte mit spannenden Dogfights in **Ace Combat 4**. Jump'n'Run-Freunde dürfen derweil frohlocken, denn mit **Super Mario Galaxy** steht uns ein Spielspaßspektakel sondergleichen ins Haus. Musikalische Gemüter werden schließlich mit **Guitar Hero III** bedient, während sich PSP-Besitzer in **Silent Hill Origins** gruseln. Im Import-Teil werfen wir schließlich einen Blick auf **Castlevania Dracula X.**



Die nächste MAN!AC-Ausgabe 01/08 erscheint am 30.11.2007

AUF DER MAN!AC-DVD:



» Capcom Gamers Day

Kollege Matthias begutachtet in London alle kommenden Spiele. Lasst Euch von zahlreichen brandneuen wie innovativen Titeln überraschen!

» Mass Effect

Microsofts Mammut-Rollenspiel wandert endlich ins MAN!AC-Testlabor. Wir wagen uns in die Tiefen des Weltalls und klären, ob sich darin wahre Spielspaß-Galaxien verstecken.

» Uncharted: Drakes Schicksal

Sonys potenzieller Weihnachtshit soll die Verkäufe der PS3 ankurbeln. Kann Drake den Action-Adventure-Kollegen Lara & Co. wirklich das Wasser reichen?

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts, Leitung DVD), Matthias Schmid (ms), André Kazmaier (ak, Volontär), Michael Herde (mh, Volontär), Jan Königsfeld (jk, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Christoph Steinecke (cs)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 88

NACHBESTELLUNGEN
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff, Andrea Danzer
Titelmotiv: Need for Speed ProStreet © EA
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

DIE ZEIT WIRD ZU
DEINER ULTIMATIVEN WAFFE

TIMESHIFT

BEHERRSCHE DIE ZEIT.



PLAYSTATION 3



www.timeshiftgame.com





